

SEQUEL Final Fantasy X!
Pro Evolution Soccer 2 na PSOne!

PSX EXTREME

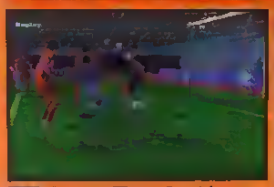
6.99 w tym 7% VAT

grudzień 2002
64

OPISY

Hitman 2
Delta Force: UW

RECENZJE



Pro Evolution Soccer 2



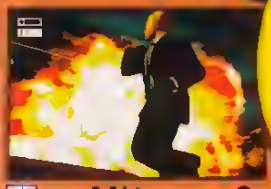
Colin McRae 3



Splinter Cell



Burnout 2



Hitman 2

PSX EXTREME
6300 4175
6.99 ZL



CO NOWEGO:
- Shinobi (PS2)
- FIFA 2003 (PS2, Xbox, GC)
- Legend of Zelda (GC)
- FF Crystal Chronicle (GC)
- The House of The Dead 3 (X)

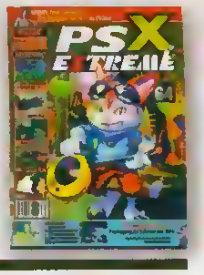


Jak wygląda idealna gra RPG?
Psychopatyczni bohaterowie JRPG

Multiplatformowy magazyn graczy HARDCOREOWYCH



Piła



Grudzień 2002 / PE#64

polecamy:



Legend of Zelda



Splinter Cell



PES 2



Hitman 2



Colin McRae 3

konkursy:

HARDKOR - ZNAJDŹ KLUCZ 73
LISTY - KRZYŻÓWKA 910
TELEEXTREME 80, 84, 96

wYstępniak



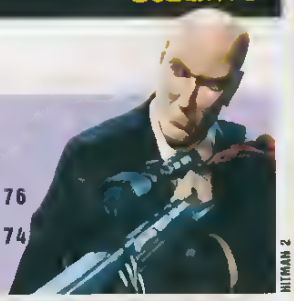
Dziękuję Ci, Szanowny Czytelniku, za to, że kupiłeś awój egzemplarz PSX EXTREME. Pewnie nie masz pojęcia, ila pracy kosztowało naa w tym miesiącu oddanie magazynu w Twoje ręce, ala żywię nadzieję że sprostaliśmy oczekiwaniom; PSX EXTREME jest ładniutki, wypełniony po brzegi ciekawymi informacjami, a do tego w starej cenie. Za miesiąc też Cię zaskoczymy. Czym? Przekonaj się o tym idąc do kiosku w zimowych butach.

Konsolowa machina rozbujała ałę do prędkości, której nawet naaza ekipa nie mogła w tym miesiącu aprostać. Nia tylko ilość tytułów, ala i jakość przyprawiła bandę zg(Red.)zlol o zawrót gtowy. Od roku nia przyznaliśmy tak wiele tak wysokich ocen a za miesiąc zapowiada ałę "powtórka z rozrywki". O lle w przypadku PS2 to naturalna kolaj rzeczy, wazak za nami już 2 lata od premiery, tak dużo brawa natażą ałę Xboxowi - czarnozielona skrzynia nie daja za wygraną: nie bacząc na umiarkowany popyt zaaypuja dobrymi tytułami, nie nastręczając kiopotów ani producantom, ani użytkownikom. Dodatkowo, optymizmem napawa fakt, że ci pierwsi zwrócili wreszcie awoją uwagę w stronę konaoi, odauwając ałę powoli od PC, czego dowodem aą liczna zapowiedzi, wśród nich wiela konaoiowych azcluaive'ów. i wreazcie, ostatnim powodem do radochy są apadające cany aprzętu, a także wzrost zainteraaowania polskich dyatrybutorów. Oby tak dalaj. Czekamy na pierwazy krok polaklago oddziału MICROSOFTu... Panowie, hajo tam!□

ŚCIERWO

opisy

HITMAN 2 76
DELTA FORCE: UW 74


HITMAN 2

Hardkor

IDEALNA GRA...RPG 30
MUZYKA GRACZA 73
OD GRACZA DO GRACZY 34
OKIEM MANIAKA: ŻYCIE NA GRO-RAÇO 71
OLDSCHOOL: MANIAKALNA GRA? 70
SZARA STREFA 70
TWARDY DYSK: NOWA ERA 72
YABASIC CZ.4 72

recenzje

ACES OF THE AIR 87
FINEBUGS 87
PRO EVOLUTION SOCCER 2 88
RETRO 88

BUNNDUT 2: PDINT OF IMPACT 42
COLIN MCRAE RALLY 3 22
DYNASTY TACTICS 50
ECG MANIA 84
F355 CNALLENCE 64
GRANDIA XTREME 38
GUM BALL 3000 85
NITMAN 2: SILENT ASSASSIN 55
KELLY SLATEN'S PNO SURFER 83
MYST III: EXILE 88
NINJA ASSAULT 82
PNO EVOLUTION SOCCEN 2 26
SCORPION KING: RISE OF TNE AKKAOIAN 84
SEGA SOCCER SLAM 84
SNOX: RALLY NEINYENTED 46
SLY COOPER AND TNE TNIEVIUS RACCOONUS 80
SUMMONER 2 33
SUPERMAN: SNADOW OF APOKOLIPS 67
TAZ WANTED 54
THE TERMINATOR: DAWN OF FATE 82

BLINX: TNE TIME SWEEPER 58
BUFFY: TNE YAMPIRE SLAYER 48
CHASE: NOLLYWOOD STUNTS 85
COLIN MCRAE RALLY 3 22
EGC MANIA 64
NITMAN 2: SILENT ASSASSIN 55
KELLY SLATER'S PRO SUNFEN 83
MYST III: EXILE 68
SPLINTER CELL 38
TAZ WANTED 54
THE TERMINATOR: DAWN OF FATE 62

KELLY SLATER'S PND SURFER 63
TAZ WANTED 54

IKARUGA 28
NETRO 68

GAME BOY ADVANCE

DNIYEN 2 ADYANCE 83
SUPER GNOULS'N GNOSTS 82
WORMS WORLD PARTY 82
YOSNI'S ISLAND: SUPER MARIO ADVANCE 3 83



Pragniemy poinformować, ze pierwszy numer PORADNIKa EXTREME (TEKKEN 4, VIRTUA FIGHTER 4, FINAL FANTASY 10) **można zakupić jedynie wysyłkowo** (patrz strony 97,98).



EXTREME PA

Na EP3, niczym w wenezuelskiej telenoweli, było wszystko - rozpacz i radość (na turniejach), pot i krew (podczas turnieju piłkarskiego), zdrada (Playman spał w samochodzie z jednym z uczestników:), były nawet - co zostawia w tyle wszystkie opery mydlane - bryzgające o ściany bełty. Co? Tak, Ściera, już to wykreślam...

Inwazja w Szymocicach

Mogłeś poczuć niczym nieskrępowany klimat grania. Mogłeś wymienić się doświadczeniami i pogadać z innymi fenemi konsoli, jak i strzelić sobie fotkę ze zg(Red.)ami. Mogłeś wziąć udział w interaktywnym pokazie gołych tyłków, albo sprawdzić się w kopaniu piłki na prawdziwym, zielonym boisku. Wraz z 300-ma innymi maniakami grania mogłeś bawić się w sposób, który w "Piramidzie", gdzie miały miejsce dwie poprzednie edycje EXTREME PARTY, nie byłby możliwy. Zlot - bo właśnie mianem zlotu najdokładniej charakteryzuje specyfikę tej imprezy - Graczy i Czytelników PE z całej Polski przeszedł już do historii, ale w zgodnej opinii iwiej większości uczestników, wspominany będzie bardzo długo. Mogłeś być, a nie byłeś? Udarz się w piersi i wbij widelec w pośladek, bądź przystąp do lektury odmawiając po cichu "Zdrowaśkę" w intencji zorganizowania kolejnego EP... Wszyscy razem: tejooo!

Poloneza czas... odpalić?

Sobota dwudziestego ósmego września 2002 roku rozpoczęła się bardzo niemiło, bo wredną ingerencją siusiających aniołków, co już na wstępie odstraszyło sporą część potencjalnych zlotowiczów. Zjawili się ci, którym naprawdę zależało: ok. 250 głodnych atrakcji Graczy. Ośrodek który w swej niewiedzy zgodził się przyjąć pod strzechy taką gromadę szejbusów prezentował "średnio-wysoki-typowo polski" standard: oprócz domków ("rozstrzelonych" w dwa miejsca oddzielone strumykiem) był basen (bez wody; ktoś zaproponował nawet "skok na głowę compo") dwupiętrowa świetlica, scena (na której miejscowy 'didżej' puszczał jakieś śmęty, niechętnie przystając na propozycję puszczania muzyki z gier) oraz punkt żywienia zbiorowego, zwany dumnie bistrem (gumowate hot-dogi, podeszwowate zaplekanki i śmierdząca grochówka - niemniej z racji nieposkromionego apetytu uczestników zlotu panlom sprzedawczyniom śmiały się buzie na widok niekończącej się kolejki przed okienkiem). Na pierwszy ogień, jak to zwykle bywa, poszły sprawy organizacyjne - ekipa zgromadziła się w małej świetlicy, kumulując zapach cokolwiek wanniących po podróży pociągiem/samochodem ciał w sposób 'odrobinę" drażniący nozdrza. Ściera - przyodziany w czapkę a'la 'grzybek z Mario' i ciągnący za sobą na plecach dzierganą tkaninę ze swoją podobizną (którą podarował mu SzOpEn) - przedstawił plan imprezy w kilkunastu punktach (tracąc głos przy siódmym, od tej pory wspomagał się gwizdkiem, również w celu zwoływania ekipy na 'zbiórki'), po czym rozmieścił ludzi w domkach. Zgodnie z ideą - 'masz konsolę - masz dach nad głową'. Na tym etapie organizacja przebiegała wzorowo, bo ludzie weszli do domków niemal na styk i tylko nieliczni (gł. spóźnialscy) musiali się zadowolić śpiworem i dwoma metrami kwadratowymi podłogi w świetlicy.

O dwóch pośladkach, co imprezę rozkręciły.

Jednym z punktów imprezy przewidzianym na popołudnie było robienie pamiątkowego zdjęcia. O ustalonej porze wszyscy zebrali się pod sceną, oczekując na Ściarę. A jako że nijak nie było go widać za mikrofon i swoistą konferansjerkę zabrał się SzOpEn. Wiedzieć musicie, iż człek ten to artystyczna dusza, znany rzeźbiarz w plastelinie, performancer, plastyk, a także twórca wspomnianego już wcześniej ustrojstwa, które Ścierwo nosił na plecach. Widząc 250 spragnionych wrażeń złotowiczów zaproponował zbiorowy pokaz... gołych tyłków. Performance zapoczątkował siwiejący emeryt (z gatunku "trzy strzelił"), podobno ojciec jednego z uczestników EP3. Przy akompaniamencie brew i zagrzewających okrzyków 'pokaż dupcię!" (ekipa z Łodzi) facet z gracją zademonstrował, co służy mu do siedzania na krześle. Wiwatom nie było końca i nie wiadomo, do jakich scen doszłoby jeszcze na scenie, gdyby nie interwencja Fenixa i "odnalezionego' Sciery. SzOpEna czym prędzej przepędzono i mogło wreszcie dojść do wykonania pamiątkowej fotki w basenie (jak mówił kierownik ośrodka, zdjęcie wychodzą najlepiej własnie w nim). Jakiś czas potem niestrudzony SzOpEn zdołał jeszcze namówić nielicznych ochotników do pyknięcia 'basenowej fotki gołych tyłków" co mu się nawet udało. Jedno nie ulega wątpliwości - od tego momentu mętna i nieco sztywna atmosfera imprezy ostatecznie poszła do pobliskiego lasu na grzyby, a zaczęła się niczym nieskrępowana zabawa i afirmacje radości wobec wszystkiego i wszystkich. Dowodem na to niech będzie fakt, iż lansowane przez wtajemniczoną grupkę osób pozdrowienie "tejooo!" było powtarzane na drugi dzień niemal przez każdego i w każdej okoliczności ("Poproszę dwie zapiekanki. Tejooo!").



Ota ok 70% uczestnikow wszyscy, ktorzy zareagowali na gwizdek Sciery oznajmiający zbiorke do zdjęcia
PS Gemera rzydzi żywtosnie "mówi" przepraszam gosikowi, ktory zasłonił mu jego kobietę) Pewnie na następnym kadrze ów biedny człowiek miał juz patarganą kurtkę

RTY 3

Zowiązoło się wiele zlotowych przyjaźni, objowiojących się głównie we wspólnym cioroniu no konsoloch, wielogodzinnych rozmowoch no temot gier i piciu...

Sporych emocji dostarczył konkurs przeciągania liny choć nasza zg(Red)ziarska ekipe wypadła w nim poniżej oczekiwań (Gamera nie dał się namówić żeby sobie pociągnąć) Tutaj warto wspomnieć o tekście "Nie wyglądasz mi na osobę, która dobrze ciągnie" - Ściera do Prezesa podczas rekrutacji zg(Red)owej ekipy Chwilę potem rozpoczął się turniej piłkarski w dosłownym (nie ISS-owym) tego słowa znaczeniu - na zielonym boisku (była mała dysproporcja w wysokości dwóch przeciwległych krańców murawy, ale jakoś nikt nie zwrócił na to uwagi) Zgłosiło się doń sześć druzyn, z których dwie gdzies się "zagubiły" wskutek czego posypało się sporo walkowerów Nie udało się niestety skompletowac reprezentacji zg(Red)akcji wskutek czego musiałem dokonać transferu własnej osoby do jednej z druzyn - pozdrawiem (sorki za ten słupek po strzale z dwóch metrow i strzeł w bramkarza w sytuacji 'sam na sam"!) W finale zwyciężyła ekipa "Sokolego Oka" ze Szczecina, ulatniając się ze zgrzewką browca

Około wieczora "zajęto pozycje strategiczne Cały czas trwały zmagania w "tumiejowej" swietlicy, część zlotowiczów piekła kiełbaski (zapijając rzecz jasna) przy dosyć kameralnym ognisku (o którym chyba połowa osob nie wiedziała), inni wpakowali się do domkow, giercując sie wiezie Rozpierzchł się też obóz EXTREME'owy - Loki Star Kujot i Bufi wrócili do Katowic (podobno buty im przemokły) Myszaq, Norby i Shiva rozpłynęli się w tajemniczych okolicznosciach w powietrzu Ściera i jego przyszłe wtenczas żona byli w kilku miejscach jednocześnie, Playman z Raqiem zaszyli się pod jedną kołdrą Mutti dosławał bęcki w SOUL CALIBURa ja zaś - wraz z Klejem Mazurem Rasputinem i Prezesem ruszyliśmy na rekonesans po ośrodku Zalste, prawdziwa inwazja dziwnych osobników nawiedziła tej nocy Szymocice Najpierw wystraszył nas człowiek z latarką przymocowaną do czapki pytający o "Dzikiego Hm Sporego kalibru quest czekał na nas przy przejściu do "drugiej partii" domkow by to zrobić musieliśmy trafić na most, ktorego przy braku jakiegokolwiek oswietlenia nie było widać Pomógł nam jeden ze zlotowiczow przyświecając długimi światłami z auta Parę osób nie miało takiego szczęścia - dostownie metr od mostku jakis kolezka wpakował się w pełnym przyodziewku do rzeczki Po eksploracji większości domków i mobilizowaniu uczestników gromkim "Tejooo!" (pozdrowiemy domek nr 10 w którym rezydował niejaki Soplica", notabene 40%) doterlismy do kwatery grupy dyskusyjnej pl rec gry konsole Tu nastąpiło objawienie EXTREME PARTY 3 combo Dreamcast + SAMBA DE AMIGO + marakasy zrobiło furorę w całym ośrodku intrygując przechodzących nieopodal zlotowiczów charakterystycznym gruchotem Zabawa





Dawaj turnieja!

Jak wspomniałem na wstępie na EP3 woiną rękę w organizowaniu growych zmagań dostali Czytelnicy choć nie tylko - swoją cegiełkę dołożył tez jeden z portali internetowych Swoiste turniejowe centrum powstało w dwupoziomowej świetlicy Na dole rozłożył się z turniejem TEKKEN TAG TOURNAMENT Gemi, na górze zapisy na ISS PRO EVOLUTION 2 przyjmował GOPA mając w sąsiedztwie stanowisko INTERIA pl zachęcającej do sprewdzenia sił w TOCA RACE DRIVER i GT3 Jak widac kumulacja emocji w tym budynku była spora

W TTT zmierzyło się 42 zawodnikow podzielonych na 6 grup >>Przyczyną tak niskiej frekwencji<< - domniemywał Veron - >>był zepewne fakt, iz iemer Kali nie raczył dać nawat najmniejszej wzmianki w "Kąciku " oraz pogoda która zatrzymała w domach wiele osob<< Niemniej jednak jako iz z grupy wychodziło po dwóch zawodników emocji nie brakowało Raz jeszcze Veron "Mimo iz organizowaniem tumiaju zajmowała się tylko jedna osoba (Gemi), to trzeba przyznać ze wszystko szło sprawnie i bez większych problemów Dzięki jej staraniom, na zawody przybyli gracze z Austnl i Czech Ci pierwsi trochę nawat namieszali i choć nie zajęli miejsc na podium pokazali bardzo ciekawą i efektowną grę (jednak polska kapa rulez) Podsumowując turniej był bardzo udany emocjonujący a co najwazniejsze - stał na wysokim poziomie pomimo braku wielu uznanych graczy (Icek Trzcina K Jarecki, Rudy Jin, A Postrzech)



Teraz wypade jedynie czekac na kolejną inicjatywę w tym kierunku (oby wcześniej niz EP4)" Po wielu godzinach zazartych bojów zwycięzcą został Paweł Pioro (team Ogre/Devil), nie przegrywając ani jednej walki Drugie miejsce zajął Mahlik (Jin/Helhachi), a trzecie nasz komentator), Veron Na marginesie dodam, ze "pozaturniejowe" potyczki trwały całą noc, skutecznie wytrącając ze snu próbujących zmrużyć oko "ludzi bez domku'

Do ISS-a zasiadło 64 Graczy - ilosc nie przeszła w jakość, gdyż wiele spotkań pierwszej i drugiej rundy kończyło się wynikami pokroju 9 0 czy 7 1 (sam wygrałem pierwszy mecz 6 0 wprawdzie z ośmiolatkiem grającym w tę grę po raz pierwszy, ale co tam) Warto pochwalic profesjonalną organizację - GOPA i Arek Sobel zdołali przeprowadzić zawody bez większych zgrzytów Wreszcie po wielu godzinach zmagań, wyłoniono zwycięzców Pierwsze miejsce zajął Zbigniew Gorzkowski (graI Holandią) czyli GOPA właśnie) W finale pokonał Tomasza Cabałę z Kurowa (Włochy) Kolejne miejsca zajęli Maciej Polok z Katowic (grający co ciekawe Ukrainą) i Michał Saramak z Reszla (Francja) I jeszcze garść turniejowych ciekawostek zebranych przez GOPĘ

- w najlepszej ósemce znalazło się czterech Graczy ze Śląskiej Ligi ISS-a
- mało tego, pierwsze trzy miejsca zdobyli własnie zawodnicy z tej ligi
- łącznie w turnieju strzelono 413 bramek w 90 meczach, co daje srednią 4,5 bramki na mecz
- najwyzsze zwycięstwo zaliczył Łukasz Piekarski w 1 Rundzie wygrywając aż 9:0!

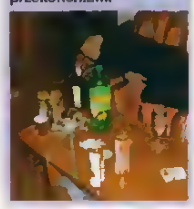
Swoisty konsolowy show urządziła INTERIA pl i naczelny wodzirej "sekcji growej" - MartinaZ Od rana do wieczora trwały mini-turnieje i prezentacje gier na Xboxa i PS2 (by wymienić tylko TEKKENa 4, MAT HOFFMAN S PRO BMX 2 czy WINNING ELEVEN 6) Jednak gwoździem sednem, a nawet mentum były zewody w TOCA RACE DRIVER Ciekawe, zwazywszy na system w jakim się odbywały - zawodnicy ścigali się czwórkami (na Multi-Tapie) a do półfinału przechodził tylko jeden z nich Ostatecznie zwycięzcą został Szofer, stając się posiadaczem TOCA RACE DRIVER ufundowanej - jak wszystkie pozostałe nagrody w tym turnieju - przez CD PROJEKT Drugie miejsce zajął Mathiu Banas (nagroda - MIKE TYSON), a trzecie Radek Kumor (musiał zadowolić się browarami)

Miało się odbyć jeszcza kilka innych "prywatnych" turniejów organizowanych w domkach, niektóre były nawet anonsowane na scenie - jak choćby zawody w SOUL CALIBUR Jak to jednak zwykle bywa, uczestnicy 'zmęczyli się" atmosferą EP i nie za bardzo było ich stać na organizowanie czegokolwiek, hehehe!

EXTREME wymówki

Dlaczego nie pojechałem na EXTREME PARTY 3?

- Nie było miejsca w pociągu, a mama mówi, że tam narkomani za strzykawkami biegają
- Mama mi nie pozwoliła
- Bo na dworcu w Katowicach kibice szaleją
- Ludzie by mnie w TEKKENe zniszczyli
- Boję się, kiedy tylu ludzi w jednym miejscu widzę
- Bo mi się tinka od samochodu urwała.
- Bo tam sam nie trafię.
- Chomik mi zdechł i mam żałobę
- Bo moja kolezanka jest w szpitalu i musiałem ją odwiedzić (oczywiście w poniedziałek nie mógł tego zrobić - red.)
- Bo nie dam zarobić tym ****** z PKP
- Same leszcze tekkenowe jedą i nie będę miał godnego przeciwnika
- Ze młody jestem na taką rozpustę (lol!)
- Babcia się martwiła i zaplaciła mi haracz, żebym nie jechał.
- Nie chcę umierać!
- Bo Playman by mnie obmacywał
- Nie chciałem, żeby Klaju mi kosę pod żebro wsadził
- Jak dziewczyna zobaczyła mordy zg(Red)ów, to powiedziała, że na stracenie mnie nie pośle.
- Robiłem 'Crash Test' mojej nowej dziewczyny.
- Pies mi odgryzł kabel od pada.
- Bo nie mam konsoli, a NA DWORZE SPAĆ NIE BĘDĘ)i
- Boję się, że Gemera straci nad sobą panowanie i wyciągnie spluwę
- Dzień wcześniej zabalowałem i nie dałem rady wstać
- Wsiadłem do pociągu jadącego w przeciwnym kierunku.
- Nie mogłem przegapic nowego odcinka "Na dobre i na złe".
- Kiewisza mnie z pakl nie wypuścili.
- Bo jestem abstynentem).
- Chciałem przyjechać, ale w drodze na dworzec zawadziłem o knajpę...
- To się kłócł z molmi przekonaniami



Zaiste, dane nam było zoobserwowoć swoiste zawirowania klimatyczne - w domkoch była zimniej niż na zewnątrz. Inna sprawa, że perspektywa włączania piecyka ciągnącego 9 zeta za godzinę funkcjanawania skutecznie odstraszała patencjalnych miłośników damowego ogniska.





przednia - tytuł wprawdzie dość stary, ale po nabraniu nowego, EP-owego wymiaru nadal cieszy się wzięciem (co można zeobserwować chociażby na wspomnianej grupie dyskusyjnej czy Forum PE) Warto odnotować ze w innym domku, nazywanym "gralnią Katenki" odbyła się ziotowe premiera SUPER MARIO SUNSHINE - wprawdzie w czarno-białym odbiorze ale co tam - przynajmniej główny bohater wyglądał bardziej mrocznie

Do dziś niewyjaśnioną pozostaje przygoda, która spotkała nas niedługo potem... Gawędząc pod domkiem redakcyjnym zostaliśmy ni stąd ni zowąd zaskoczeni przez kolezkę dzierzącego w dłoniach gaśnicę! Solidny strumień piany dzielnie przyjął Prezes, reszta dała nogę) Rankiem blate plamy gęstej cieczy wzbudziły zainteresowanie Ściery który zidentyfikował je jako bełty Niemniej za gaśnicę trzeba było zapłacić kierownikowi ośrodka Do dziś nikt się nie przyznał do haniebnego czynu pogoni za zg(Red)ami Ale, ale W międzyczasie w godzinach wieczornych zlot zasiliła wątroba kolezki bliżej znanego pod pseudonimem Piardzący Oszołom Jako że HIV wkręcił się w klimat dość szybko (dokładnie po kilku łykach wodki przywiezionej ze swojego wesela.), to i impreza nabrała jeszcze większych emocji Mocną już ekipą wpakowaliśmy się na gorne piętro świetlicy, gdzie MartineZ rozkręcał właśnie "karaoke show" Część zlotowiczów wegetowała pod ścianą, sącząc co dziwniejsze trunki i na test sił wokalnych nikt za bardzo nie miał ochoty, totez zg(Red.)zi - bądź co bądź organizatorzy EP - postanowili zaświecić przykładem chwytając za mikrofon Jakby to powiedzieć - dalismy czadu aż się ściany trzęsły! Zaśpiewaliśmy (a właściwie - przeryczeliśmy) chyba z dziesięć kawałków, katując doszczętnie struny głosowe i wywołując salwy śmiechu wśród widowni Nie tratialiśmy w słowa, tworzyliśmy własne aranzacje niektórych fragmentów, między zwrotkami wrzucaliśmy gromkie "tejooo!" - ale o to chodziło! Czadu dał też Ściera, ale jego interpretacja 'Czerwonych korali" została gromko wygwizdana) Zlotowicze rozbudzili się, do mikrofonu zrobiła się spora kolejka Za śpiewanie miały być nawet nagrody tyle ze ktoś je sobie "pożyczył" - czyżby z tego błahego powodu, że "ochroniarz' zasnął? Świetnie w klimat wczuł się MartineZ - wodzirejował wzorowo, zachęcając wszystkich do zabawy, zresztą sam zaśpiewał kilka kawałków Punktem kulminacyjnym był występ jednej z nielicznych "pięknopłciowych' uczestniczek EXTREME PARTY (nadmienić muszę, iż na imprezie pojawiła się z kolezanką e zamieszkały w domku z dopiero co poznanymi kolegami czy Wasi rodzice o tym wiedzą?) Dziewczyna pogubiła się w płosence, ale ostatnią zwrotkę - za namową Szopena - zakończyła soczystym beknięciem! Power!

Późno, niemal nad ranem uczestnicy zainteresowali się innym swoim hobby - snem Domki, w kontekście których mówienie o temperaturze pokojowej wydawało się niesmacznym zartem, nie dawały wesołych perspektyw na spokojny sen, niemniej jednak po części swą rolę spełniły Tyle ze co drugi zlotowicz wyglądał nazajutrz jak lekko skostniały ...W szeroko pojmowanym "po południu" większość uczestników EP wróciła w rodzinne strony, pozostawiając w Szymocicach jedynie garstkę żądnych kolejnych emocji narwańców

PODSUMOWEWYWUJĄC...

Jakze pozory mogą mylić - jeśli spotkasz na mieście człowieka który krzywi się na widok zapiekanki, rzuca do każdego napotkanego przechodnia głosne "tejooo" i skacze z radości na widok gołego tyłka w telewizorze stojącym na witrynie sklepowej to bynajmniej nie masz do czynienia z osobą chorą psychicznie - ot, po prostu zlotowicz! Oceniając wszystkie edycje EXTREME PARTY pod względem polmprezowych opinii Czytelników mozna uznać tegoroczny zlot za imprezę za wszechmiar udaną Organizacja nie kulała - bo nie była przewidziana, ludzie się nie tłoczyli - bo zgodnie z założeniami EP3 miało charakter kameralny, iście biesiadny Jasna sprawa ze nie każdemu musi odpowiadać takowy status i "format" imprezy ale trudno dogodzić każdemu Co nie zmienia faktu, ze musicie dać Scierze odpowiedni sygnał co by przystąpił do tworzenia podwalin pod EXTREME PARTY 4!□ [Koso feat Plngwin]

PS Dodatkowa porcja zdjęć z imprezy zostanie na dniach wrzucona na naszą stronę internetową oraz na stronie www.game-supporters.tk.

Historie prawdziwe i nieprawdopodobne

▶ Chyba każdemu z przybyłych, ktory gadał ze Sclerą udało się jego "opowiesc dyzumą' usłyszec co najmniej ze 3 razy A było to tak pewien Czytelnik z Gdanska pomylił dni w których miało się odbyć EP i dojechał do Szymocic (wraz z konsolą) o jeden dzień ze wczesnie Jakze wielkie było jego zdziwienie, gdy przed ośrodkiem nie zastał nikogo jeno zatrzaśniętą bramę Niewiele myśląc wrócił do Katowic gdzie pod Redakcją udało mu się spotkać Scierę od którego dowiedział się ze jednak EP jest "jutro" Gdy następnego dnia Sclere pytał się go, jak to możliwe, gostek tłumaczył się zbytnim pośpiechem Rozgamięty, nie ma co

▶ Inną nie mniej interesującą przygodę przeżył osobnik o psaudonimie Lis, który w sobotę pod wieczór musiał opuścić EP3 Probując dostać się do domu pomylił pociąg w Szymocicach wsiadając do jadącego w przeciwnym kierunku Gdy tylko zorientował się w eytuecji wyskoczył z niego w jakiejś wiosce i nie wiedząc co dalej począć - wyszedł na leśną drogę (a trzeba dodać ze było już ciemno), wprost pod nadjeżdżający samochod w którym ...jechał HIV Ten również się zgubił nie mogąc w ciemnościach trafić pod osrodek więc jakze wielkie było jego zdziwienie gdy przed maską pojawił się nagle jego wybawca (gość zrezygnował z prob powrotu do domu i został na EP3 do niedzieli olewając "pracę" do której miał się udać)

Poniżej szereg opinii dopełniających obraz EXTREME PARTY 3, ktory przedstawiliśmy w relacji. Ze tendencyjne. ? Hehehe!

▶ Miało być HC i na pewno tak było - najpierw kilka godzin błądziliśmy po okolicy szukając możliwości przeprawienia się przez rzekę (opisany na mapie jako "most" prom oczywiście nie działał bynajmniej nie dlatego ze była akurat północ) następnie przezyliśmy teleportację (miało to związek z pijanym drukarzem i radiem Maryja, ale nie wnikajmy w szczegóły) i gdy już zaczęliśmy się zastanawiać czy to Ściera dla zapewnienia odpowiedniego poziomu HC nie poprzestawiał znaków dotarliśmy na miejsce uświadamiając sobie jednoczesnie, iz wczesniej nie raz tędy przejeżdżaliśmy Na miejscu oprócz grania w najczystszej postaci - z najwspanialszymi ludźmi na tej planecie, nie zabrakło dodatkowych atrakcji jak akcje "szklarz", 'strazak sam' czy pokaz pupcię (pozdrawiamy tatę jednego z uczestników) jednak największą furorę zrobiły marakasy Shinji^ego, dzięki którym do domku nr 13 przez całą noc schodziły pielgrzymki zaintrygowanych dziwnym lomotem osób - co ciekawe pierwszy komentarz sprowadzał się zawsze do o ja pie***)" [kilu]

▶ Nie dość, ze w domku piździawa nic nie działa kibel zap to jeszcze dodatek za prąd ale u nas na szczęście wywaliło w jednym pokoju korki, więc nie musieliśmy tego drogiego pieca włączać) [glc]

▶ Użyję tylko jednego słowa no, może dwoch Było ZAJEBIŚCIE! [mieczyk]

▶ EP powinno być co miesiąc! Normalnie najlepszy zlot na jakim byłem Super klimat wszystkie konsole i nowości hektolitry piwa (w sumie wlatem w siebie 19) bułka z mięsem i ketchupem zwana potocznie hamburgerem za 4 zł super ludzie Tak mozna w skrócie opisac EP3! [shinji]

▶ Szczerze mówiąc, nie byłem na dwóch poprzednich imprezach ale zdecydowanie jestem pewien za EP3 było z nich najlepsze Sprzęt do karaoka rula (śpiewający Sciera dał radę, gdybym sam miał więcej odwagi albo więcej wypił - takze bym spróbował) Tumleje takze charakteryzowały się świetną organizacją (ukłony dla GOPY) Szkoda tylko, ze pogoda nie dopisała, wydaje mi się, ze przez to wypadło z kalendarza kilka ciekawych przedsięwzięć Na przyszły rok (uprzedzam fakty lecz mam taką nadzieję) proponuję aby impreza trwała trochę dłuzej (moze trzy dni?) Bo wiele osób właściwie w niedzielę rano musiało spadac aby się nie spóźnić na pociąg [słoik_na_zimę]

▶ Hmm zajefajnie? Nie to za mało ZAJEFAJNIE!!! Zapowiadało się nienajlepiej przez lipną pogodę W miarę upływu czasu było coraz lepiej zwłeszcza ze lepiej poznałem wiarę przede wszystkim zg(Red)ów poznałem tez prawdziwy klimat grania Nurtuje mnie jedno - co to za tajemniczy kolo z gaśnicą? [tesoura]

▶ Ja nie byłem długo ale swoje wiem Zatuję ze na nie zostałem Anyway jak dla mnie i tak było to najlepsze EP i na następnym będę od początku do końca (na bank nawet jakbym miał się tam doczołgac)! [mendrek]

▶ Najberdziej pozytywnie na EP3 wypadli ludzie Fakt - było piwko były konsole ale i tak najmocniejszą stroną zlotu była ekipa Jadąc na EP3 nie znałem kompletnie nikogo Balem się ze porobią się zamknięte grupki, a ja nie znając nikogo będę się kręcił jak Zyd po pustym sklepie Jednak ekipa okazała się zajebista Każdy każdego traktował bardzo pozytywnie [ory]

▶ Ubolewam nad tym ze na Extreme Party 3 nie było ogniska Dla mnie to był gwoździ programu Zgromadzić wszystkich w jedno miejsce i powznosić trochę toastów. [mateusz] [Ściera pod którym stołem lezales? Ognisko się odbyło!]

▶ Dla mnie kulała organizacja ale Ściera zaznaczył oficjalny turniej TOCA a resztę organizujemy sami Wszystko byłoby cudnie gdyby nie deszcz w pierwszym dniu Najgorsze ze nie było na wszystko czasu Tutaj piweczko, tutaj kontakty, tutaj lookanie na gry marakasy turnieje wyjazdy Generalnie to na niczym na stałe nie zagościłem No moze jak przyszedł HIV z kumplem (Elvis) i flaszeczką - graliśmy non stop w Bombermana:). [katanka]



Big thx GOPA, Kriseh, Hanzo, Veron Gemi, MartineZ, Sushi, Szary i cała reszta załogi współtworzącej klimat EXTREME PARTY 3
Uwaga! Ściera znalazł kurtkę ortalionową, granatową Uczciwy właściciel proszony o kontakt)

CO NOWEGO?
PSX EXTREME

O tym jak przestałem być taksówkarzem

Mafia: The City of Lost Heaven

Ameryka lat trzydziestych, okres prohibicji oraz wzmożonej aktywności zorganizowanych grup przestępczych. Dasz wiarę, że na starcie jesteś taksówkarzem? Jeździsz taryfą, przewozisz ludzi, słuchasz głupich opowiedań klientów. Do czasu. Któregoś dnia przedstawiciele włoskiej mafii postanawiają odmienić Twoje życie. Od teraz masz nowe zajęcia: morderstwa, kradzieże, wymuszenia, handel dregami. Jak słodko. Tak w wielkim skrócie przedstawia się mocno wątpliwa jakościowo fabuła nowej gry ILLUSION SOFTWORKS, którą gatunkowo umiejscowić można na pograniczu tego, co oferuje doskonale znana wszystkich seria GTA. Tak jak i w tej ostatniej, tak i tu zabawa sprowadza się do krążenia po mieście i wykonywania zleceń, przy czym po pierwsze w MAFII jest ich tylko dwudziestka, po drugie zaś są bardziej złożone, wymagają znacznie dłuższego czasu do ukończenia. Zróżnicowanie? Ogromne. Ot, choćby misja, w której pomykasz jako kierowca bolidu na torze wyścigowym! Albo kradzież jednego z samochodów zabezpieczonych niczym radziecka forteca. I nie, w tej grze nie ma zmiłuj się, nie możesz sobie po prostu tak jak w GTA3 - podejść, wyrzucić gościa i zabrać furę. Tu najpierw uczysz się otwierać poszczególne zamki, ponadto nie każdy z nich uda Ci się później otworzyć. Samo odpalenie silnika też zabiera trochę czasu - jest bardziej klimatycznie, bardziej realistycznie. Z drugiej strony, w MAFII nie ma tej wielkiej swobody cechującej GTA3, przez co gra jest wręcz do bólu liniowa. I to jest jej największa wada, bez dwóch zdań. Kilka zadań pobocznych sytuacji nie ratuje, a szanse na to, by developer w wersjach na PS2 i X-a wprowadził dodatkowe elementy tego typu są mówiąc szczerze nikłe. Tak czy inaczej to znakomita gra z niezłą (miejscami) grafiką i wspaniałym soundtrackiem z oczywistego okresu () PS. Zdjęcia z wersji PC. [shiva]





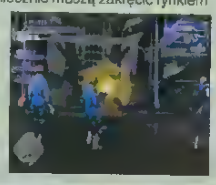
Producent: ILLUSIONS SOFTWORKS
Data wydania: II KWARTAŁ 2003



Piguła...krótko i na temat

W japońskim magazynie "Famitsu" pojawiły się pierwsze arty postaci oraz pierwsze obrazki z RESIDENT EVIL ONLINE. Nie szokują, ale też nikt - na obecnym poziomie prac - raczej tego od nich nie oczekiwał. Wiadomo obecnie, że podczas rozgrywki sieciowej szarpać będzie mogło maksymalnie czterech Graczy, zaś do wyboru CAPCOM zamierza udostępnić osiem różnych, znanych z wcześniejszych gier serii postaci. Wciąż brak jest daty wydania, wciąż nie ma żadnych informacji na temat ewentualnych konwersji na rynek amerykański i europejski. [shive]

To jedna z tych produkcji, które mogą, ale niekoniecznie muszą zakręcić rynkiem. Koncepcja BREAKERa opiera się tylko i wyłącznie na rozgrywce sieciowej, na razie w Japonii, kod układają ludzie zatrudnieni w TECMO, a całość klimatem przypomina trochę eRPeGa połączonego z dobrą strzelaniną. Prowadzisz małą drużynę, biegasz, strzelasz, odkrywasz nowe mapy i podbijasz statystyki - tak w skrócie. Gra już teraz prezentuje się bardzo fajnie w temacie grafiki, niewiadomo niestety nic o ewentualnych konwersjach w ogólno zrozumiałych wersjach. Nie jest też znana jeszcze data japońskiej premiery. [shiva]



Wersja demo drugiej części hitu DEVIL MAY CRY zaatakowała małych ludków podczas TGS. O czym w skrócie donosiłem w relacji z targów przed miesiącem. Na dzisiejszy dzień CAPCOM ujawnił kilka kolejnych faktów i kochani zanosi się po prostu na coś niesamowitego! Lokacje są kilkakrotnie większe od tych z jedynki, bardziej bogate w szczegóły, pełne poukrywanych bonusów. Mocno zróżnicowane scenariusze dla dwóch grywalnych postaci (Dante oraz panienka imieniem Lucia) stanowią kolejny ze smaczków. Najlepsze jest jednak to, że DMC2 zapewnia jeszcze więcej ostrej jatki od poprzedniczki - co tu się dzieje, to normalnie... Powiedzmy sobie szczerze i bez ogródek: jest "przekocio", cokolwiek to znaczy! Premiera w KKW w styczniu 2003. USA i Europa czekają na datę. [shiva]



Ratunku! INFOGRAMES smaży jakąś bijatykę spod znaku "Dragon Ball", straszącą ponad dwudziestką postaci, potężną liczbą sześćdziesięciu kombinacji ciosów i premierą już dnia 28 listopada. Na naszym kontynencie gra ukazać się ma pod nazwą DRAGON BALL Z: BUDOKAI, z kolei w Stanach tytuł będzie, o ile to w ogóle możliwe, jeszcze głupszy: DRAGON BALL Z: WARRIORS LEGENDARY SUPER FIGHTERS. Ratunku! [shiva]

Co będzie można zrobić np. już w listopadzie/grudniu...? Może naświetlić. Kropka? Ha, jasne, nic się nie zmieni na liście wydawniczej ACCLAIMu, zagrać w BMX XXX najnowszą część przygód Jaworka. I to nie byle jaką! Tym razem wydawca chciał być chyba trochę na siłę kontrowersyjny i gra jest podobno (ja tam nic nie widzę - laska w bikini jeździ rowerkiem, normalnie hard pomost na całego...) przesiąknięta erotyką, z powodu czego m.in. nie trafi jej swoim nazwiskiem Dave Mirra, a większość amerykańskich sieci sklepów już oznajmiła, że nie dopuści tego tytułu do sprzedaży. Na Starym Kontynencie nie powinno być z dystrybucją BMX XXX żadnych problemów. [shiva]



Dla lubiących rzeczy odległe mam - intrygujące dotyczące pośrednio nowego filmu Quentina Tarantino, zatytułowanego "Kill Bill" (no proszę, proszę...). Produkcja owa zadebiutować ma w kinach dokładnie za rok, tymczasem BLACK LABEL GAMES już nabyło licencję na wydanie gry opartej na tym projekcie i wstępnie rzuciło datą premiery drugi kwartał 2004 roku. Prawdopodobnie action-adventure z opcją trzaskania on-line, na wszystkie trzy Next Geny. [shive]



Ohayo Nippon czyli pisane po kilku sake...

Witam w pierwszaj odsłonia rubryki o matych, zółtych ludzikach i ich grech. Będziemy spotykać się co miesiąc. Co miesiąc znajdziecia tu wszelakie informacja o wydarzaniach z ostatnich czterech tygodni, nie zabraknie rankingów, fotak nagich hostess (z ostatniej chwili mogą być problamy*), ciakawostak, przeglądów "popiardól-kowatych" pozycji. Jeśli rubryka znajdzia uznania wśród Czytalników, to kto wie... moze rozszerzę zasięg na inna azjatyckie rynki. Co powiecia na Kambodzę)? Dobra, koniec gadenia o niczym (od tego jest "wYstępniak") [Ś a licencja kosztuje] {H a korektor ma ograniczona zasoby ciarpliwośći}, przechodzimy do konkretów.

Zaczną od końca - od trupe .? W błędzia są ci, którzy ostatecznie postawili krzyżyk na konsoli Dreamcast. Platforma wcale nia umarła, ma się stosunkowo dobrza i - co najwazniejsza - wciąż pisana są na nią gry, które pojawiają się na rynku jeponskim. Nie mam tu ne myśli odgrzewanych hitów na zasadzie PSX'owej "platyny". Są to nowe, pełnowartościowe produkty. W planach wydawniczych na sam koniac roku 2002 znajduja się 21 pozycji, na rok 2003 -9 tytułów na "makarone". Pacjent jeszcze trochę pozyja ..



Tego jeszcze nia byłoł Xbox od SEGI. Około 19 grudnia światło dzienna ujrzy 999 białych Xboxów, będących częścią zestawu 'Panzer Dragoon Orta Xbox'. Do konsolki z logo 'Panzer Dragoon' dołączony będzia taz biały pad, płyta z grą i "smoczy" wisior. Zestaw kosztuje 35,800 jenów i od piarwszago listopada będzie go mozna zamówić jedynie w systema on-line pre-order na stronie SEGI.

MICROSOFT prowadzi od jakiegoś czasu kampanię markatingową na rzecz przyciągnięcia japońskich kobiat do konsoli Xbox. Co zaskakujące, nia promuje jej jako konsoli do gier, ale... poważne narzędzie do korzystania z internetu i odtwarzacz DVD. Kampanie ma się zbiac z otwarciam xboxowych kafejek interneto-wych. A moza by tak PS2 sprzedawać w Polsca jeko domowy odtwarzacz płyt "Ich Troje"?



A propos kafejek. Dnia 5 października w tokijskim sklapie Conren otworzono piarwszą xboxową kefejkę internatową. Co różni ją od typowych lokali tego typu? Po pierwsze to, że pecaty zostały zastąpiona X-klocami, po drugie, oprócz klasycznych jednoosobowych stanowisk mamy tu pokoiki "rodzinna", w których mozemy netować w gronia rodziny lub przyjaciół siedząc na ... sofach. Heh, a jakie to są pokoiki, jakia mebelki, jaki wystrój! Kafeja będzie otwarta jadynia do końca grudnia 2002



Zakończę renkingiem piętnastu najlepiej sprzadających się gier w Japonii (w ostatnich czterech tygodniach - ne postawie cotygodniowych rankingów Dangeki).

Lp.	Tytuł	Wyd.	Platf.	4 tyg.	Ogółem
01.	Super Mano Advance 3: Yoshi'a Island	Nintando	GBA	190,801	190,801
02.	Star Fox Advantures	Nintando	GC	186,308	188,308
03	hack//Malignant Mutation vol 2	Bandai	PS2	148,936	167,914
04	Dynasty Warriors 3: Moushoudan	Koei	PS2	98,542	666,514
05.	Marvel vs. Capcom 2: NAoH	Capcom	PS2	84,125	91,876
06.	Prince of Tannis ~Sweat & Tears~	Konami	PS	72,096	72,096
07.	Legand of Steffi	ACT	GBA	46.000	156,674
08	J League Winning Elevan 8	Konami	PS2	42.976	47,114
09	Culdcept II - Expansion	Sega	PS2	41,428	50,948
10.	Energy Airforca	Taito'	PS2	41,323	54,849
11.	Yamasa Digiworld SP	Yamasa Ent	PS2	40,629	54,165
12	Gundam W The Battle	Bandai	PS	34,104	34,104
13.	Winning Post 5 Maximum	Koai	PS2	32,303	32,303
14.	G-Gundam The Battle	Bandai	PS	29,799	29,799
15.	Super Mano Sunshina	Nintando	GC	26,004	619,682

Ciakawe, na 44 miejscu w ostatnim tygodniu znajduja się pozycja z cyklu "popierdółkowate chińskia zboczona gierki" - "Tottoko HAMU Tarou 3 Love Love Dai Bouken de chyu". Z góry wyjaśniam, za to nic o chamach, gra traktuja o chomiczej miłości, cokolwiek by to nie znaczyło. W gierce występuje 12 panów chomików i 12 chomiczych pań. O co chodzi w tym rękodziele rozrywki elektronicznaj? Jak to w życiu, musimy swoją osobą zainteresować płeć przaciwną. Tylko dlaczego nie sprzedają tego od 18 lat? Spójrzcie na screeny,



toż to zgroza*). Na tę super-przygodówkę ne GBA skusiło się juz 225 375 nianormalnych Japończyków, gierca zakończyła wynikiem 1,842 sprzedanych kopii w ostatnim tygodniu. Dziwny jest ten świat. Inna maksyme mówi "Świat się zmienia". Ano, zmiania, bo... SQUARE zapowiedziało wydanie w marcu 2003 r. FINAL FANTASY X-2. Będzie to piarwszy w histori seni sequel FINALa w formie kontynuacji przygod (z Yuną w roli głównego bohatere). Więcej o FFX-2 przeczytacia w kąciku RPG.



To tyle. Żywię nadzieje, że Was nia zanudziłam i z przyjemnością przeczytacia następne moje wypociny. Na koniec nie pozostaje mi nic innego, jak tylko pozegnać się staro-carkiewno-słowiańskim 'Sore dawa mata'.□
Pozdrowienia dla wszystkich "japanofilów"

Loki



PRZEGLĄD OCEN INTERNETOWYCH

przyg. pLaYmAn

NAZWA GRY	PLATFORMA	www.Gamerankings.com		www.VideoGames.com	www.Ign.com	PSX EXTREME
AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING	XBOX	6,7	7,3	6,5	8	
BLADE 2	PS2	4,8	5,3	4,8	6	
BLADE 2	XBOX	4,8	3,7	6,2	6	
BREATH OF FIRE	GBA	7,7	8,2	8,2	8-	
CIRCUS MAXIMUM	XBOX	6,2	5,1	3,6	3	
COMMANDOS 2	PS2	7,8	8,2	7,0	8-	
COMMANDOS 2	XBOX	7,8	8,8	7,0	8-	
CONFLICT: DESERT STORM	PS2	4,8	-	6,5	6	
CONFLICT: DESERT STORM	XBOX	4,8	7,8	7,7	8	
DEAD TO RIGHTS	XBOX	7,8	7,5	8,5	8-	
DUKE NUKEM ADVANCE	GBA	7,8	8,3	8,0	8-	
ENCLAVE	XBOX	6,8	7,1	7,2	8	
GT ADVANCE 2: RALLY RACING	GBA	8,1	8,3	8,4	8	
GUN METAL	XBOX	8,4	7,8	8,7	8+	
KINGDOM HEARTS	PS2	8,3	8,4	8,5	8	
MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2	PS2	7,2	7,8	8,1	8+	
MAT HOFFMAN'S PRO BMX 2	XBOX	7,2	8,8	8,1	8+	
MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE	PS2	7,2	5,1	4,0	5-	
MOTO GP	XBOX	8,5	8,8	8,8	7	
ONIMUSHA 2	PS2	7,9	8,9	8,8	8+	
PAC-MAN FEVER	PS2	8,2	4,4	4,5	4+	
SCOOBY-DOO! NIGHT OF 100 FRIGHTS	PS2	7,3	6,5	6,7	6+	
SEGA GT 2002	XBOX	8,2	7,8	8,8	8-	
SEGA SOCCER SLAM	GC	8,0	8,0	8,2	7+	
SEGA SOCCER SLAM	XBOX	6,8	7,5	8,3	7+	
SEGA SPORTS TENNIS	PS2	6,5	7,0	6,5	6+	
SILENT SCOPE	GBA	7,0	-	-	7+	
STREET HOOPS	PS2	4,0	6,3	6,7	6+	
STREET HOOPS	XBOX	4,0	5,3	6,7	6+	
SUPER MARIO SUNSHINE	GC	8,9	8,3	8,4	8+	
THE MARK OF KRI	PS2	7,3	7,3	8,8	8+	
THE THING	PS2	6,4	7,4	8,3	8-	
THE THING	XBOX	6,4	7,8	8,2	8-	
TUROK: EVOLUTION	GBA	7,8	8,4	8,0	7+	
TUROK: EVOLUTION	PS2	7,5	7,2	8,3	8-	
TUROK: EVOLUTION	XBOX	7,3	7,8	7,1	7-	

W wersji PAL pojawiły się ostatnio:
PS2: Blade 2, Onimusha 2: Samurai's Destiny; XBOX: Blade 2
GC: Sega Soccer Slam, Turok Evolution

PLAYSTATION

Hmm, co by tu napisać... Tych kilka gier, które znajdują się wciąż na liście wydawniczej na Europę i Stany niewiele już zdziałają, pozostaje gra w "nowości" sprzed kilku lat albo męczenie "nowego" PES2. Słyszałeś o T3? Podobno fajne...



Playman: Nie będę oryginalny pisząc, że do Szaraka zawsze będę miał OGROMNY sentyment. To właśnie z nim rozpoczęte się moja prawdziwa przygoda z grami wideo. Czasami warto wspomnieć sobie stersze, kultowe juz pozycje - chociazby po to, aby przypomnieć na czym "wychował się" współczesny rynek gier. Poniżej sporządziłem ranking 20-tu, moim zdaniem, najlepszych pozycji na PSX'a - kierowałem się liczbą spędzonych z nimi godzin oraz radochą, którą czerpię za każdym razem szarpiąc w nie.

1. Tekken 3
2. ISS Pro Evolution
3. Metel Gear Solid
4. Silent Hill
5. Rollcage
6. Ace Combat (seria)
7. Resident Evil (seria)
8. Crash Team Racing
9. Ridge Racer Type 4
10. Tenchu
11. Driver
12. Crash Bandicoot (seria)
13. Tony Hawk s (saria)
14. Gran Turismo
15. Sled Storm
16. Final Fantasy 7
17. Rogue Trip
18. Medel of Honor Underground
19. Bust-A-Groove
20. Syphon Filter



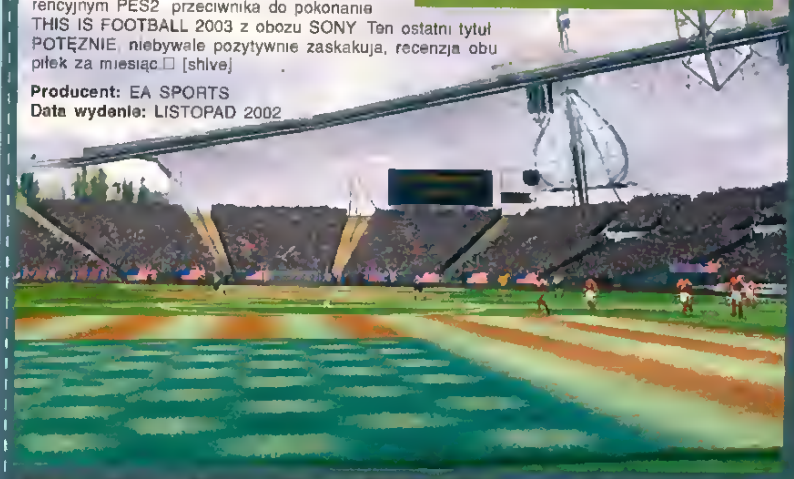
Zawody baloniarskie coraz bliżej

FIFA 2003



Właśnie pojawił się PRO EVOLUTION SOCCER 2, którego wstępną recenzję znajdziecie w bieżącym numerze, tymczasem na początku listopada w Europie zadebiutuje najnowsza część serii firmowanej znaczkiem EA SPORTS. I nie ma co z góry zakładać, że będzie do kitu, bez cienia grywalności i w ogóle srutu-tutu. Powiem więcej: jest szansa, że wersja 2003 wniesie wreszcie trochę koniecznych zmian i przyciągnie do siebie nie tylko wykupionymi licencjami. Poza kosmetyką (całkowicie przemodelowany interfejs, menusy) oraz uaktualnionymi statystykami usprawniono rozgrywkę - przemodelowano po raz kolejny system podań, większy nacisk developer kładzie też na zróżnicowanie sposobu prowadzenie futbolówki przez co bardziej znanych piłkarzy. Sprawa najważniejsza to tak czy inaczej animacja, której nijak nie idzie wyczuć po obejrzeniu kilku materiałów wideo. Jak na moje kaprawe oko, jest wyraźnie lepiej, na pewno poszli po rozum do głowy i symulator balonu cechujący edycję 2002 poszedł raczej w zapomnienie. Jest jeszcze kwestia poszczególnych wersji, wszak do dziś nie wiadomo, w jakim (i czy w ogóle) stopniu będą się różnić na każdym z trzech Next Genów. Aha, FIFA 2003 ma nowego, poza bezkonkurencyjnym PES2 przeciwnika do pokonania. THIS IS FOOTBALL 2003 z obozu SONY. Ten ostatni tytuł POTĘŻNIE, niebywale pozytywnie zaskakuja, recenzja obu piłek za miesiąc.□ [shive]

Producent: EA SPORTS
Data wydania: LISTOPAD 2002



Piguła... krótko i na temat



KING OF ROUTE 66 czyli kontynuacja dość głośnej gry SEGI o nazwie 18-WHEELER AMERICAN PRO TRUCKER zyskała status exclusive u dla konsolki SONY. Martwi tylko za najnowsze obrazki są względnie słabe i wersja konsolowa wygląda niemal tak samo jak na automatach (a tam niczym szczególnym nie zachwyca). W stosunku do poprzedniczki rozbudowano liczbę tras, te ostatnie mają więcej rozjazdów, trudniej jest dowieźć ładunek w nienaruszonym stanie. Cóż, mimo wszystko wierzę w chłopaków, w końcu za developing odpowiada AM2, w sklepach z początkiem przyszłego roku. [shiva]

Potężna akcja reklamowa ruszyła w USA wraz z launchem NBA 2K3, najnowszej części koszykówki SEGI. Firma ojców Sonica przeznaczyła sumę 10 milionow (tak dziesięciu) $ na spoty reklamowe w telewizji, billboardy, reklamy w prasie itd. Celem jest skuteczna rywalizacja z konkurencyjną, bardzo popularną za oceanem serią NBA LIVE z obozu EA SPORTS. Za miesiąc w PE będę miał przyjemność zrecenzować w formie dużego porównania obie te produkcje, a także konkurencyjne NBA SHOOTOUT 2003 (SONY) oraz NBASTARTING FIVE (KONAMI). Cztery koszykówki w ciągu miesiąca - no, no! [shiva]



Strzelaniny FPP kiedyś rarytas na konsolowym rynku, dzisiaj pomału nic nadzwyczajnego. Kolejną produkcję tego typu zapowiedziało REBELLION I - z tego co widać po wersji pecetowej (patrz obrazek) - może okazać się całkiem solidnym shooterem: niezła grafika, rozgrywka on-line, a całość ubarwiona jeszcze fabułą żywcem przeniesioną z komiksów pod tym samym tytułem. Byłbym zapomniał jakim JUDGE DREDD VS JUDGE DEATH. [shiva]

Premiera powstającej od "nie-wiadomo-ile" gry MALICE, pierwotnie launch title dla Xboxa została po raz kolejny przesunięta - tym razem na pierwszy kwartał przyszłego roku. SIERRA (wydawca) zapytana o powod odpowiedziała krótko: "tytuł ten ukaze się na początku 2003 roku, bez komentarza". Rewelacja, niezłych mają speców od marketingu (i jeszcze lepszych developerów). [shiva]

Kiedyś SONY zrozumie, że w Europie słyszeliśmy już o Internecie

Tribes: Aerial Assault

To jedne z tych gier, których będzie na rynku amerykańskim z miesiąca na miesiąc coraz więcej. Mówiąc po ludzku, TRIBES: AERIAL ASSAULT przeznaczone jest do szarpania praktycznie wyłącznie przez Sieć, korzystając z wszelkich dobrodziejstw, jakie daje rozgrywka on-line. Owszem, SIERRA pokusiła się o wrzucenie kampanii dla jednego Gracza, tyle że ta polega na przejściu kilkunastu stosunkowo prostych map, co zajmuje kilka godzin, i zabawie z botami. Esencją są tryby rozgrywki wieloosobowej: Deathmatch, CTF, Team Deathmatch itd. Słowem: nic nowego. Co mi się natomiast wyjątkowo spodobało, to budowa map - większość zmagań odbywa się na terenach otwartych, wyglądem nieco nawiązujących do HALO (podkreślam: nieco). Bazują w ogromnej części na pecetowym, dobrze znanym w środowisku blaszaków TRIBES 2. Animacje śmigo jak azalona, bez zacięć, przez co akcja jest niesamowicie dynamiczna - i dokładnie taka ma być w strzelaninach FPP. Doczepić się mogę jedynie kiepsko opracowanej opcji pomykania pojazdami (lądowe i powietrzne), sterowanie przy prowadzeniu dowolnego z kolosów momentami wkurza niemiłosiernie. Nie ma jednak co ukrywać, że grając samemu wrażenie z obcowania z tytułem stricte sieciowym MUSZĄ być umiarkowane - to nie o to chodzi. Może kiedyś, kiedy SONY zrozumie, że w Europie słyszeliśmy już o Internecie i mamy takie nieprawdopodobne bajery, jak telefon, doczekamy się PAL-owej edycji tej niezłej ekądinąd gry. Pełny rozgrywki on-line na Starym Kontynencie mówią o początku przyszłego roku, ale jakoś średnio w to wierzę... Wstępne ocena 7. □ [shive]

Producent: SIERRA
Data wydania w Europie: ?





Raczej niepoważny

Serious Sam

Kiedy jeszcze miesiąc temu chciałem wrzucić zapowiedź omawianej gry do 'CN?', szybko zrezygnowałem. Po pierwsze, z uwagi na wyjątkowo kiepski engine, chrupiącą animację oraz ogólnie biedę cechującą SERIOUS SAM, po drugie z braku miejsca:) Minęły krótkie cztery tygodnie, a gra jest... nie do poznania! Mieszanina jajcarskiej (kosmiczne okrzyki wroga, różnokolorowa krew, zakręcone dialogi), zabawnej akcji, bez planowania, zastanawiania się kto stoi za rogiem i czy wystarczy mi amunicji. Typowa rzeźnia, jatka na całego, w dodatku ze wspomnianymi humorystycznymi akcentami, w połączeniu z niesamowitymi wybuchami wszystko tworzy tak rajcującą mieszankę, że normalnie brak mi słów - brawo. Ogółem gra przewiduje trzydzieści sześć map, ubranych w scenariusz zaakcentowany scenkami przerywnikowymi, da facto niemal po każdej wykonanej misji. Ot, taki bajer, którego np. nie doświadczą posiadacze blaszaków. Co mnie natomiast wyjątkowo zabolało, to brak obowiązkowego w tego typu produkcjach trybu zabawy wieloosobowej. Owszem, jest dzielony ekran dla dwóch Graczy, ale to "troszeczkę" za mało. Split powinien być dla czterech świrów, nie mówiąc już o obsłudze rozgrywki on-line. No nic, biorąc jeszcze pod uwagę całkiem niezłą grafikę radzę wypatrywać tego tytułu - a nuż okaże się miłą niespodzianką w zalewie tych wszystkich, często przereklamowanych, przedświątecznych "hitów". □ [shive]



Producent: GOTHAM GAMES
Data wydania w Europie: LISTOPAD 2002

UWAGA!
WIELKA WYPRZEDAŻ GIER



HURT
DETAL



GRY
AKCESORIA
SERWIS
REGENERACJA PŁYT CD
WYMIANA GIER
RATY

PSX EXTREME • NIESPODZIANKA • NA MASCO

WWW.SWIATGIER.ALPHA.PL

ŚWIAT GIER

UL. [illegible] 14
00-935 WARSZAWA
[illegible] 814 27 66
[illegible] 96 604

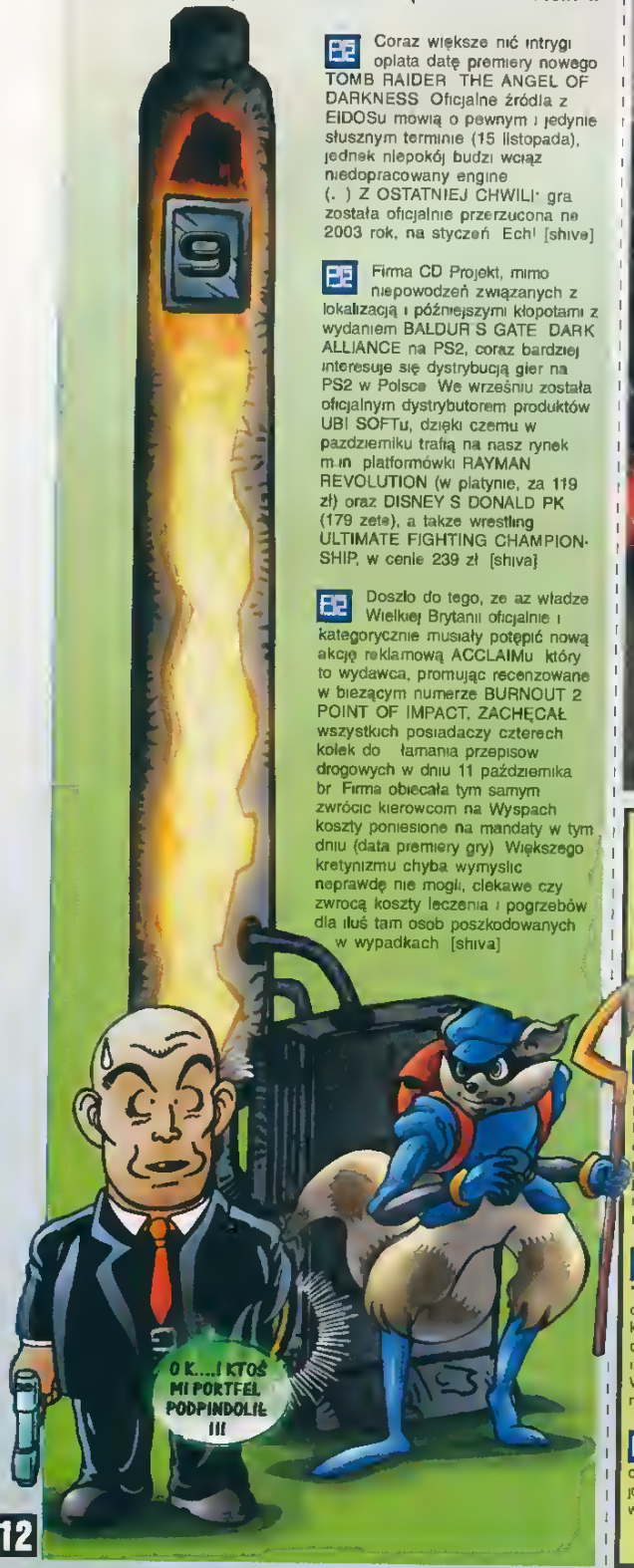
PUNKTY SPRZEDAŻY

C.H. WILEŃSKA
WARSZAWA
UL. TARGOWA 72
TEL: 0 604 172 152
8.30 - 22.00

GEANT FORT WOLA
WARSZAWA
UL. POŁCZYŃSKA 4
TEL: (022) 876 14 48
9.00 - 21.00

konsolo-METR

Święta coraz bliżej i dzieje się to, co w zasadzie dziać się musi - szajba po prostu. Gier, w dodatku znakomitych, jest tyle, że część musieliśmy przerzucić na następny numer; zapowiedzi też zresztą nie brakuje. W chwili obecnej PS2 ma nad X-em ciągle sporą przewagę, którą jeszcze dłuuuga utrzyma - lada moment atakuje GTA: VICE CITY i TONY 4!



Coraz większe nić intrygi oplata datę premiery nowego TOMB RAIDER THE ANGEL OF DARKNESS. Oficjalne źródła z EIDOSu mowią o pewnym i jedynie słusznym terminie (15 listopada), jednak niepokój budzi wciąż niedopracowany engine (. .) Z OSTATNIEJ CHWILI: gra została oficjalnie przerzucona na 2003 rok, na styczeń. Ech! [shiva]

Firma CD Projekt, mimo niepowodzeń związanych z lokalizacją i późniejszymi kłopotami z wydaniem BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE na PS2, coraz bardziej interesuje się dystrybucją gier na PS2 w Polsce. We wrześniu została oficjalnym dystrybutorem produktów UBI SOFTu, dzięki czemu w październiku trafią na nasz rynek m.in. platformówki RAYMAN REVOLUTION (w platynie, za 119 zł) oraz DISNEY'S DONALD PK (179 zeta), a także wrestling ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP, w cenie 239 zł. [shiva]

Doszło do tego, że az władze Wielkiej Brytanii oficjalnie i kategorycznie musiały potępić nową akcję reklamową ACCLAIMu który to wydawca, promując recenzowane w bieżącym numerze BURNOUT 2: POINT OF IMPACT, ZACHĘCAŁ wszystkich posiadaczy czterech kółek do łamania przepisów drogowych w dniu 11 października br. Firma obiecała tym samym zwrócić kierowcom na Wyspach koszty poniesione na mandaty w tym dniu (data premiery gry). Większego kretynizmu chyba wymyślić naprawdę nie mogli, ciekawe czy zwrócą koszty leczenia i pogrzebów dla iluś tam osób poszkodowanych w wypadkach. [shiva]

A gdzie żołnierzyki?

Street Racing Syndicate



Producent: 3DO
Data wydania: 2003

...rywa się pod taką śmieszną ... same "hity z satelity", jednak tym razem warto się przyjrzeć: prace nad grą w klimatach wyścigowych powierzył EUTECHNYX-owi, w dodatku bez nakazu udziału żołnierzyków. Ha! Tym samym może coś z tego będzie, wszak wspomniany developer ma na koncie m.in. znakomita LE MANS 24 HOURS (DC, PS2). Ponadto, zabawa opiera się na słusznych, ciekawych założeniach: zaczynamy od zera, tworząc własny profil zawodnika, wybieramy samochód i ruszamy na ulice jednego z trzech budowanych właśnie przez programistów miast. Tu zdobywamy kasę i prestiż, tuningujemy samochód, ścigamy się z coraz lepszymi kierowcami. Słowem: undarground, czyli uliczne, całkowicie nielegalne wyścigi. Zwróćcie ... mimo bardzo wczesnego stadium prac (kod ułożony jak dotąd w niespełna ... daje radę otoczenie, sięgające daleko linii horyzontu, bez ... choćby nową Celicę, inna sprawa, że wygląda ona - ... tak, jak powinna. Obrazki wrzuciłem z wersji ... siadł w każdym razie ... różnice ... z trzech ... mówiąc dy ... na drugiego Sonika, Trip ... techniczne pomiędzy poszczególnymi ... będą miały jedynie dodatkowo opcje, ... początkiem przyszłego roku powinna ... jak i odpowiedź na pytanie, czy kon... (nie bez powodu też kobieta określa ...

Piguła... krótko i na temat

Amerykański oddział SEGI podpisał umowę licencyjną ze znanym pisarzem i autorem scenariuszy Michaelem Crichtonem dzięki której w 2004 roku pojawić się ma nowa gra inspirowana pomysłami tego ostatniego. Na dzień dzisiejszy nie jest znany gatunek czy nawet wstępny koncept, więc szybkensem kończę temat. [shiva]

Jeden z najwspanialszych klasyków spod znaku ośmiu bitów, SPY VS SPY, doczeka się odmłodzonej wersji na konsolki nowej generacji. Nie wiem jednak, czy jest się z czego cieszyć - po pierwsze wydawcą będzie TDK MEDIACTIVE, po drugie szanse na to, że gra choć w połowie okaże się tak rajcowna jak oryginał, są podobne do trafienia szóstki w totka. Brak jest na razie jakichkolwiek szczegółów, nie ma też choćby przybliżonej daty wydania (najwcześniej końcówka przyszłego roku). [shiva]

LOGITECH uzyskał od SONY oficjalną licencję na produkcję bezprzewodowego pada do PS2 "Logitech Cordless" na temat którego pisałem swego czasu kilkakrotnie na łamach "CN?". W skrócie: zasięg kilku metrów, cztery paluszki AA zapewniają ponad pięćdziesiąt godzin pracy (bez wibracji), świetna ergonomia i równie "świetna" cena: około 60$ (niespełna 250 zeta). W Stanach, bo w naszym pięknym i bogatym kraju pewnikiem przynajmniej o 50 - 100 zł więcej. [shiva]

Wiadomość jest oficjalna, radzę jednak podejść do niej z odrobiną sceptycyzmu. Otóż japoński oddział SEGI ogłosił porozumienie i wejście w spółkę joint-venture z D3 PUBLISHER, na mocy którego powstała nowa firma 3D AGES, mająca przygotować konwersje kilku klasyków SEGI (nie sprecyzowano najważniejszego, czyli z których platform: DC, Saturn, MegaDrive???) na drugiego Sonika. W liczbach obrazują to piętnastoma tytułami: pierwsze miałyby się pojawić wiosną 2003 roku. Sceptycyzm zalecam z tego względu, że ponad pół roku temu podobna spółka powstała co by przygotować redycje starszych gier "niebieskich" na Xboxa i coś im średnio to idzie. [shiva]

VIVENDI UNIVERSAL, mające prawa do publikacji gier opartych na motywach książkowych trylogii Tolkiena, zapowiedziało wydania dwóch gier on-line w rzeczonych klimatach. Pierwszą będzie eRPeG zatytułowany THE LORD OF THE RINGS: MIDDLE-EARTH ONLINE, drugą strategia czasu rzeczywistego o nie mniej chorym "krótkim" tytule TLOTR: THE WAR OF THE RING. Ponadto zapowiadają wersje sieciowe gier THE TWO TOWERS i THE RETURN OF THE KING - wszystko na PC i konsole. Nie wiadomo jednak po pierwsze na które z nich dokładnie (prawdopodobnie PS2 i Xbox), po drugie kiedy ewentualnie się ukażą. Szczegóły mają paść na początku przyszłego roku. [shiva]

Z cyklu "bogatszy kupuje biedniejszego" ACTIVISION przejęło LUXOFLUX, developera odpowiedzialnego m.in. za VIGILANTE 8 na staruszka PSX'a. Chłopaki obecnie pracują nad czymś na kształt GTA3, mianowicie TRUE CRIME: STREETS OF LOS ANGELES, o której Myszaq pisał szerzej w "CN?" przed miesiącem. Nieoficjalnie rozpoczęli także developing gry bazującej na drugiej części filmu "Shrek". [shiva]

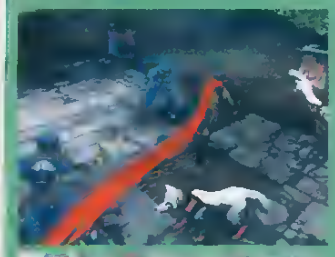
Co Nowego?

Przygarnij kropka... hmm

Shinobi



W chwili gdy czytasz niniejszy tekst nasi niniejsi skośni bracia powinni trzymać w rękach pudełka z najnowszą produkcją SEGI. Produkcją w sposób wyraźny i oczywisty próbującą połączyc klimat oldschoolowych scrollowanych gier akcji z nowoczesnym wykonaniem i w pełni trojwymiarowym środowiskiem. Hmm. Rajcownosc osmiobitowych klasykow - wielu z Was pewnie to pamięta, tylko czy dziś mozne tak naprawdę udanie powrócić do korzeni ? Abstrahując od retoryki uwagę zwraca charakterystyczna dla starszych gier struktura poziomów kazdy podzielony jest na dwa pod-etapy (A i B) na koncu których czeka boss. Nie uwzględniono checkpointów więc cały level trzeba ukonczyć za jednym posiedzeniem. Walka sprowadza się do ostrej jatki wycinania w pień całych hord przeciwnikow - i to ne kilka sposobów. Kontrolowany bohater nazwany przez autorów Hotsuma moze skakać, wspinac się, turlac, korzystać z całej gamy broni białej, a ponadto - wciskając zaledwie jeden klawisz - nasz ninja potrafi stać się niewidzialnym. Cały bajer sprowadza się do tego, ze chłopek dostaje niewiarygodnego speeda - jest tek szybki ze przeciwnicy nie są g w stanie zauważyć. Patent sprawdza się podobno srednio i nie moze by wykorzystywany zbyt często, co sumie chybe nikogo nie dziwi (przejś poł gry będąc nietykalnym di otoczenia? Mało zabawne). SEGA wrzuciła tez podczas walk niec patentów z filmu "Przyczajony tygrys ukryty smok" i jesli ktoś oglądał ów produkcję grając nie raz i nie dw uśmiechnie się w duchu - zwłaszcza wymiata bieganie po ścienach. Odsłan tez przy okazji inny aspekt zawarty w SHINOBI mianowicie elementy platformowe. Skakania jest całkiem sporo, ponadto dochodzi zbieran pokrywanych gęsto na mapach power-upów oraz medali (na końcu poziom odblokowuje się dzięki nim roznego rodzaju bonusy). Grafika jaka jest kazd widzi. Zdjęcia w pełni oddają wizualne aspekty - nieźl opracowane postacie przeciwników, fajne efekty świetlne i przeciętne jakość tekstur/detali. Nie oddają natomiast po pierwsze duzego dynamizmu rozgrywki, pełnych 50/60 klatek na sekundę oraz niestety, problemów z kolizjami postaci, zwłaszcza, gdy jest ich na ekranie większa ilość. Mam szczerą nadzieję, ze w przypadku wersji na rynek amerykeński i europejski zdążą jeszcze wprowadzić kilka poprawek w tym zakresie. Tymczasem konkurencja z TECMO straszy zepowiadanym kilka numerow wczesniej NINJA GAIDEN (PS2, Xbox; marzec 2003). No i jest jeszcze w zanadrzu TECHNU 3, choć to juz nieco inne klimaty [shiva]







Producent: SEGA
Dete wydania. KONIEC 2002

Centralna hurtownia gier telewizyjnych Tewimex zaprasza do nowo otwartego sklepu internetowego www.tewimex.com.pl

Znajdziesz w nim osprzęt i akcesona do wszelkich typów gier, gwarantujemy najwiekszy wybór i nowości na bieżąco

Sklepy firmowe w Poznaniu to:

▶ Sklep pod Rondem Kapenera tel. 0-61 843 33 81 pon. pt. 10-18, sob. 10-14

▶ Pasaz Bonda ul. Zamenhofa 133 box 25 tel. 061 875 78 53 pon. sob. 10-21, niedz. 10-18

▶ Sprzedaz hurtowa ul. Dworkowa 14, tel. 061 852 79 52

Z poważaniem Hurtownia Tewimex

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA

BEZPOŚREDNIA, DETALICZNA I HURTOWA pon - pt. od 10:00 do 16:00

tel./fax (0prefix32) 738-39-48

tel. kom. 0605 10 77 73, 0601 50 43 76

PlayStation 2 - tel.



Pilot DVD **SONY/ DATEL**	139/69zł
Laser PS2 **SONY**	tel.
Dual Shock 2 **SONY**	159zł
Power Shock 2 (zastępuje Dual Shock 2)	79zł
Karta Pamięci 8MB **SONY**	tel.
Karta Pamięci 8MB PS2 **KEMCO** Promocja!!!	139zł
Karta Pamięci 8MB+ActionReplay v2 PS2 Promocja!!!	209zł
Multi-Tap PS2 (na jedne konsoli multiplayer do 4 graczy)	99zł
Multi-Tap PS2 + Vertical Stand	119zł
Link Kabel (łączy konsole PS2 w sieć)	49zł
Action Replay 2 PS2	159zł
Kabel S-VHS (najwyzsza jakość obrazu)	39zł
Kierownica **Cyber Wheel XP** (najwyzsza ocena w PSX EXTREME)	199zł
Kabel RGB/AV (pozłacany)"**BIGBEN**"	49zł
Kabel Video RGB/AV (pełny kolor) **NOWOŚĆ!!!**	59zł
Przedłużacz do Joypada	19zł
PS-PC Connector (podłącz do PC osprzęt z PSX-a)	59/89zł
PAL-NTSC Konwenter (wyjście antena, chinch, NTSC)	49zł
GRY PlayStation 2: G TA Vice City, Colin McRae Rally, Comandos 2, Burnout 2	tel.
OKOŁO 100 TYTUŁÓW W CIĄGŁEJ SPRZEDAŻY !!!	tel.
PROMOCJA - PLATINUM GRY OD 59 zł !!!	
GRY PS2 - także wymiana!!!	**tel.**

Dreamcast - tel.



MAMY WSZYSTKO!!!: memory 1MB, 2MB, 4MB, VMS,kable RGB, joypady, wibracje, GRY 40 tytułow tel.

GameCube - tel.



Pad, Memory Card, Akcesoria, RGB-AV tel.
GRY TAKŻE WYMIANA tel.
Rezident Evil, Turok, Mano Sunshine tel.

GAME BOY ADVANCE / GAME BOY COLOR



tel.
tel.
GRY GameBoy Advance - także wymiana tel.
Akcesoria GBA (lupy, zasilacze, link kable, pokrowce) od 29zł
Iluminator Pro (super podswietlenie do GBA+zasilacz) 129 zł

X-BOX - tel.



Akcesoria (pady, piloty, RGB-AV+ wyjscie optyczne) od 39zł
Gry X-BOX-także wymiana: tel.
Nowość!!! przejściówka DualPSX-Xbox 79/99 zł

PlayStation PsOne - promocja!!! tel.



Dual Shock **SONY**	99zł
Power Shock (zastępuje Dual Shock SONY)	49zł
Joypad PSX standard kabel 180 cm	19zł
Przedłużacz do joypada, itp. / Link Kabel multiplayer na 2 konsole	19/19zł
Karta Pamięci 15/30/do120 bloków	19/35/49zł
Kabel euro, RGB/RGB+CHINCH (NTSC)	17/19zł
PAL / NTSC konwerter (obraz w grach NTSC-PAL w kolorze)	49zł
Game Hunter Pro 2MB (rozkodowuje gry NTSC i PAL)	49zł
Multi Pad (na 1 konsoli multiplayer do 4 graczy)	79zł
Kierownica **Cyber Wheel XP** (współpracuje z PSX i PS2)	199zł
Talerz do czytnika Plyt PSX (+ montaz gratis)	45zł
GRY (uzywane/nowe - także wymiana)	od 29/49zł

WYMIANA GIER I KONSOL - TAKŻE MIĘDZYKONSOLOWA.
NAPRAWIAMY I SKUPUJEMY KONSOLE ORAZ GRY

DEP GAMES PRO

ul. Zwirki i Wigury 4, 43-190 **MIKOŁÓW**

KOSZT PRZESYŁKI 9Zł.

Express w 24 GODZINY 39 Zł. DOPŁATY PŁATNE PRZY ODBIORZE.

e-mail: depgamespro@intena.pl

konsolo-METR

Billu działa na rynku z szybkością tachianu, w tym miesiącu zgarnął czasowy X-clusive (prawdopodobnie pół roku!) no trzeciego MGS-a. Ponownie obniżył cenę konsoli w USA, tym razem wprowadzając do sprzedaży specjalny zestaw Xbox plus dwie świetne gry SEGI. Jest szansa na podobny ruch w Europie.



Zna ktos goście nazwiskiem Gates? Je nie bardzo kojarzę i nie wiem o co chodzi - ponoć zabiega usilnie o exclusive na METAL GEAR SOLID 3 dla Xboxa. Najlapsze (najgorsze?) jest to, ze wg pewnych, choć jeszcze nie potwierdzonych informacji, juz mu się udalo, a więc trzecia część serii uderzy tylko na X-pudło. Inne plotki mówią z kolei, że exclusive jest czasowy, prawdopodobnie sześciomiesięczny - ujmując rzecz prościej po pół roku moze ukazać się na pozostałe platformy coś w stylu MGS3 SUBSTANCE - bardziej rozbudowana, usprawniona wersja gry. Pozostaje nam wyłącznie zgadywac, ile Bill podjął tym razem z konta. [shive]

W Stanach ruszyła promocja związana juz ze świętami Bozego Narodzenia. Od 15 października dostępny jest za oceanem (i w Meksyku!) zestaw składający się z konsoli Xbox, w komplecie z nowym, mniejszym i bardziej ergonomicznym padem "S controller" i dwoma grami SEGI JET SET RADIO FUTURE oraz SEGA GT 2002. Wszystko w cenie poniżej 200$, czyli za około 800 złotych. I przy okazji - nowy kontroler "S" zyskał status standardowego, co oznacza ze będzie wkrotce sprzedawany z każdym egzemplarzem X-pudła. Takze w Europie. [shive]



Jest gra, nie ma guna

The House of The Dead 3



Małe, żółte i z reguły uśmiechnięte ludki już szerpią - wersja automatowe trzeciej części znanej strzelaniny na pistolet SEGI zadebiutowała w Japonii. Premiera odbyła się podczas zakończonych pod koniec września targów Jamma 2002 i, niestety, pierwsze wrażenia płynące z obcowania z ów tytułem są... hmm... niepokojące. Tak, niepokojące. Główne zarzuty krecą się wokół braku jakichkolwiek innowacji czy to w systemie rozgrywki, czy to w kwestiach stricte wizualnych. Wprawdzie większy niz zwykle nacisk położył developer (WOW ENTERTAINMENT) na kwestie umownej nieliniowości, cóż to jednak oznacza w praktyce? Tak naprawdę, tylko nieco większą niz w innych strzelnicach na guna liczbę ewentualnych dróg do wyboru (idziemy w lewo, bądź idziemy w prawo - prawda, że genialne...?). Graficznie nie widać mocy konsoli firmowanej znaczkiem giganta z Redmond, nie widać cech znamionujących najlepsze next-genowe produkcje. Czekamy, wciąż do licha nie wiedząc, kiedy ukaze się oficjalny pistolet MICROSOFTu bądź SEGI współpracujący z grą.□ [shiva]



Producent: SEGA
Data wydenie: LISTOPAD 2002

Piguła... krótko i na temat

Przyznam szczerze, ze oficjalny soundtrack PAL-owej wersji FIFA SOCCER 2003 jest niebywale rajcowny i moze zamiast szarpać w grę właściwą (zapowiedź w bieżącym numerze) przynajmniej podlubiemy w menusach słuchając świetnej muzy EA SPORTS zdobyło licencje na wykorzystanie m in. utworów Kosheen, Safri Duo, D.O.G. Antiloop czy Timo Maasa. He, moze być całkiem clubbingowo - i nie tylko. [shiva]

Z ostatniej chwili: THE TWO TOWERS (patrz Piguła na GaCka) ukaze się tez ostatecznie na Xboxa, a nawet GBA. EA poinformowało tez o decyzji dołączenia do gry ponad pięciu godzin muzyki skomponowanej specjalnie dla jej potrzeb przez Howarda Shore - rzecz nie do usłyszenie w filmie. [shiva]



Coraz smakowiciej wyglądają obrazki z BC, gry pisanej pod czujnym okiem Piotrusia zwanego Molyneux. LION HEADS obiecuje zakończyć prace w drugim kwartale przyszłego roku, przy czym nie spodziewałbym się premiery tego tytułu tak szybko - niemal bankowo poczekamy przynajmniej do jesieni 2003. Co nie zmienia faktu, ze coraz smakowiciej. [shiva]



Dokladnie w dniu amerykańskiego święta Halloween ukaze się na tamtejszym rynku konwersja całkiem fajnego FATAL FRAME z PS2. Wrzucam najnowsze zdjęcie udostępnione przez TECMO. Informując jednocześnie o zmianach, jakie wydawca wprowadził: dziesięć nowych duchów, lepsze ujęcia kamery, podbita rozdzielczość, nowy tryb gry "Fetal Mode" i alternatywne zakończenia. Na Starym Kontynencie FF powinno pojawić się przed końcem bieżącego roku. [shiva]

Boom! Powiem tak: fajne. Po obejrzeniu kilku materiałów wideo naprawdę jestem optymistą co do MOTORSIEGE WARRIORS OF PRIMETIME kolejnej wyścigówki w futurystycznych klimatach. Nie zeby od razu jakiś hit, ale animacja zasuwa jak szalone, duzo się dzieje na ekranie, efektowne są wybuchy a całość przyprawione zostanie mocno brzmiącym, technicznym soundtrackiem. Jedynie grafika zbyt prosta, trochę zbyt dziecinna i psująca klimat. Obym się mylił z tym ostatnim, w sklepach w drugim kwartale 2003, na wszystkie trzy Next Geny. [shiva]



Obrazek który zamieszczam, to przedsmak nadchodzącej (niestety dopiero w 2004 roku) nowej gry action-adventura tym razem od mało znanego developera CONTRABAND ENT. Klimatem nawiązywac będzie do produkcji pokroju RESIDENT EVIL i SILENT HILL, w bardziej jednak filmowej oprawie. Duzo wstawek, duze rotacje kamery, najazdy, zbliżenia itd. Kto wie, moze chłopakom coś z tego wyjdzie, na razie trudno się bawić w Nastradamusa. [shiva]



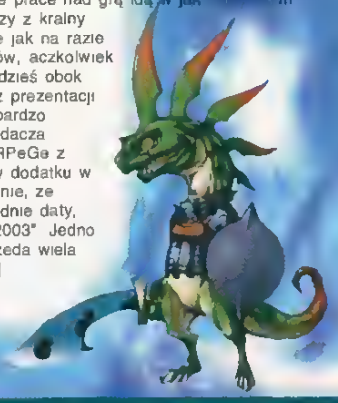
Square wraca do Nintendo z fantazją

FF Crystal Chronicle





Myślicie, ze tylko Gates ma głowę do interesów, skrzętnie podbierając wielkie tytuły konkurencji? To-co powiecie na fakt, że obok przerażającej serii RESIDENT EVIL, również i najnowsza część "Ostatecznej Fantazji" powędruje ne meszynkę wąsatego pedzia? He, kto by pomyślał, że po tylu latach "rozłąki" dwoch wielkich gigantów, SQUARE wraz z NINTENDO ponownie będą partnerami w interesach... FINAL FANTASY CRYSTAL CHRONICLE - taką oto nezwę nosi najnowsza część wspaniałej serii FF, za którą stoi nowy oddział "kwadratowych" - GAME DESIGNER'S STUDIO (na czele z Akitoshi Kawazu, pracującym wcześniej nad LEGEND OF MANA). Niestety, na dzien dzisiejszy niewiele zostało ujawnione przez developera w temacie samej rozgrywki, systemu walki/czarów, czy tez fabuły. Wiadomo natomiast, ze nowy FINAL odbiegać ma niaco od poprzednich części, wyłamując się z serii i powracając swoim wykonaniem do stylu z FFIX (infantylne postacie etc.). Co ciekawe duzą role odegra tutaj połączenie link-up z wersją z GBA (takowa również została zapowiedziana - jakichkolwiek szczegołów niestety brak), które nieść ma nowa rozwiązania w zdobywaniu doświadczenia przez bohaterow pieniędzy oraz przedmiotów. Podobno, GBA posłuży również GC-ekowi jako dodatkowy kontroler, za pomocą którego będzie mozne grac ne 2 graczy! Pierwsze zajawki z gry SQUARE puściło na terytorium KKW, jednocześnie utwierdzając w przekonaniu, ze prace nad grą idą w jak [illegible]m kierunku. Jak donoszą szpiedzy z krainy różowych landrynek, graficznie jak na razie jest bez większych fajerwerków, aczkolwiek na poziomie. Screeny, które gdzieś obok zostały wrzucone, pochodzą z prezentacji ne TGS-ie - pokazują jednak bardzo niewiele. Cóż, widać ze posiadacza "kostek" nareszcie dostaną eRPeGe z PRAWDZIWEGO zdarzenia, w dodatku w wersji exclusive - szkoda jedynie, ze twórcy nie spracyzowali dokładnie daty, głosząc wstępnie "gdzieś w 2003". Jedno jest jednak pewne: gra ta sprzeda wiela konsol, zapewniam [pLaY]

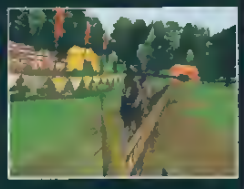


Producent: SQUARESOFT
Data wydania: 2003

Piguła newsów...

Że to jakiś Robin, i ze on chudy ROBIN HOOD. A właściwie to ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN, zapowiadana od dobrych kilku miesięcy produkcja CINEMAWARE w klimatach "jezdzę na koniku, strzelam z kuszy i mam fajna rajstopy". W języku Graczy wydawca chwali się kamerą TPP i FPP, wątkiem fabularnym, którego - dla Waszego dobra - nia przytoczę oraz niezłą grafiką. Ta ostania niczego sobie, premiera na początku przyszłego roku. Aha, gatunkowo typowy action-adventure, z naciskiem na to pierwsze [shiva]

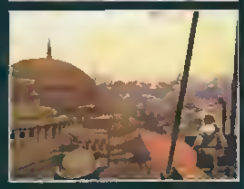




Gra akcji, ale czysto japońska, o zatem obowiązkowo z elementami RPG. Nowa propozycja CAPCOMu przybrała nazwę LEGION CHAOS i wg przedstawicieli firmy jest dla nich w chwili obecnej ważniejsza nawet od świetnie zapowiadających się DMC2 czy trzeciej części ONIMUSHA. Mocne słowa, zwłaszcza w kontekście tego, że pierwsze zdjęcia nie robią specjalnego wrażenia i na japońską premierę przyjdzie poczekać minimum dobrych kilka miesięcy. Zresztą zerknijcie na obrazek i oceńcie sami. [shiva]



Shot, który skład wrzucił gdzieś obok, ma być odpowiedzią LUCAS ARTS na pogłoski o rzekomym opóźnieniu prac i - co za tym idzie - premiery nowych przygód Indy'ego. INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB wciąż zapowiadany jest na końcówkę roku, ale graficznie na razie straszna bieda - kanciaste obiekty, kanciaste postacie, mało kolorów, powtarzające się wszędzie tekstury. Zgoła odmiennie wygląda za to wersje na Xboxa, tyle ze ta powstaje w oparciu o engine z BUFFY: THE VAMPIRE ... i odpowiada za nią zupełnie inny zespół programistów. Hmm. [shiva]



Oficjalna japońska strona internetowa NINTENDO przeszła mały face-lifting, wskutek którego znany jest już m in. pełny tytuł nowej ZELDY w KKW. Gra na tamtejszym rynku nazywać się będzie LEGEND OF ZELDA: KAZE NO TAKUTO i zadebiutować ma jeszcze w tym roku, 13 grudnia. Tytuł amerykański wciąż jest nieznany, premiera w styczniu 2003. O Europie "nikt nic nie wie". [shiva]

SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY nie pozostawia złudzeń - gra wygląda mniej niż przeciętnie nie tylko na PS2 (patrz Piguła miesiąc wstecz). Kiepskie tekstury, względnie niska rozdzielczość i niewiele obiektów przypominają w dużym stopniu jeszcze wspaniałe poprzedniczki z Szaraka. [shiva]

THE LORD OF THE RINGS: TWO TOWERS majstrowane przez EA zostało oficjalnie potwierdzone na GaCka. Gra powinna pojawić się na rynku do końca tego roku i nie przewiduje - w stosunku do wersji na nowego Somaka - żadnych specjalnych dodatków. [shiva]

Jakie gry sprzedają się na Xboxa na Wyspach Brytyjskich; zestawienie obejmuje dni 13 - 19 X: 1. TIMESPLITTERS 2; 2. ROCKY (recenzje za miesiąc), 3. HITMAN 2: SILENT ASSASSIN.

Szpiedzy donoszą: HALF-LIFE 2 będzie exclusivem dla X-boxa; następna gra z serii LEGACY OF KAIN [illegible] darmowy symulator żołnierza sił amerykańskich, będzie skonwertowany z PC na PS2, bohaterowie Marvela zostaną obsadzeni w jakimś nowym MMO RPG; natomiast Square zrezygnowało z wejścia z FFXI na rynek amerykański.

SPRZEDAŻ KONSOL • AKCESORIA
GRY SPRZEDAŻ WYMIANA
PROFESJONALNY SERWIS
POPRAWKI PO "SERWISANTACH" I INNE
NINTENDO GAMECUBE
PlayStation 2
PlayStation
GAME BOY
ROBSON
www.robson.pl
01-466 Warszawa, ul. Powstańców Śląskich 106D, tel./fax: (022) 436 19 66, 501 151 101, SERWIS: 501 08 44 88
zapraszamy od poniedziałku do piątku w godzinach 11.00-19.00

konsolo-METR

Powiedzmy sobie szczerze: gier jest mało, zoskokująca mało. Wciąż czekamy na ZELDĘ czy METROID PRIME i w tym miesiącu, posiadaczu GaCko, niczego konkretnego nie uświadczysz. Bez wielkiego szumu przeszedł fakt podpięcia konsoli do Netu w Japonii, wciąż znakomicie sprzedaje się SMS.



Sukcesem zakończyła się europejska premiera najnowszego hitu SUPER MARIO SUNSHINE - tylko w pierwszym tygodniu sprzedaży nabywców znalazło na Starym Kontynencie ponad 175 tys. kopii. Ogółem na świecie pękła już "bańka", głównie za sprawą Japończyków i Amerykanów, którzy nabyli odpowiednio 600 i 350 tys. pudełek z grą. [shiva]

Ech, a gdyby tak u nas... Amerykanie mają możliwość zakupu specjalnego "bundle pack", w skład którego wchodzi konsolka GCN, kontroler, standardowa karta pamięci 59 bloków i gra SUPER MARIO SUNSHINE. Za taki zestaw trzeba zapłacić zaledwie 189,95$ (niespełna 800 zł), co jest znakomitą alternatywą dla zakupu "gołego" systemu (149$, ok. 600 zeta). W listopadzie trafi na tamtejszy rynek jeszcze "kostka" w zupełnie nowym, srebrnym kolorze. Wysłałem maila do europejskiego oddziału NINTENDO z pytaniem o ewentualną opcję wypuszczenia packa w wersji PAL i... Jak myślisz, co odpisali? [shiva]

Jak informuje KEMCO, przesunięta została premiera BATMAN DARK TOMORROW, nowego action-adventure z udziałem znanego hirosa. Co ciekawe, tytuł ten opracowywany jest już dobrze ponad dwa lata i pierwotnie miał być w formie exclusive u na konsolę Big N. W chwili obecnej trwają już także prace nad portami na Xboxa i PS2, wszystkie trzy wersje ukażą się równolegle w pierwszym kwartale 2003 roku. [shiva]



Legend of Zelda



Gdzieś tam, niekoniecznie w naszym wszechświecie, znajduje się świat zwany Hyrule. Świat stworzony przez trzy boginie: Din, Nayru i Farore, podzielony na lądy zamieszkałe przez różne rasy. Na ziemiach zwanych Hyrule (od nazwy świata) rośnie Las Kokiri zasiedlony przez Kokirian (Kokiris), żyjących pod opieką wielkiego drzewa Deku. W wiosce mieszkał też przedstawiciel obdarzonej przez bogów magicznymi mocami rasy Hylian (Hylians) - Link. Przypominające eposy przygody Linka, stały się kanwą wydawanych przez NINTENDO pozycji opowieści interaktywnych legend ze świata Hyrule, gier z serii ZELDA. Począwszy od Game&Watch, a na GameCube kończąc. W

"Wiele gier ma historie, jedna gra jest legendą."

chwili obecnej wielkie nadzieje są pokładane w wersji ZELDY na system GC własnie.

Fabuła przenosi nas na maleńką wysepkę, na której mieszka Link z siostrą. Wiodą spokojne, niezmącone troskami życie. Pewnego dnia na niebie pojawia się ogromny ptak, chwyta siostrę naszego bohatera w szpony i odlatuje. Link rusza jej na pomoc. Jak dalej rozwinie się akcja, można się jedynie domyślać.

To, co rzuca się w oczy, to nietypowa jak na "Zeldę" grafika. Nie ma sensu rozprawiać o cel-shadingu (ktoś nawet nazwał tę grę "Cellda"), w wystarczającej ilości publikacji gra została skrytykowana za decyzję wykorzystania tej specyficznej techniki. Moim zdaniem zupełnie bezpodstawnie, bo wygląda to po prostu ślicznie. ZELDA przeszła jakby dwa etapy rozwoju: pierwszy - NES i SNES to gry 2D, o prymitywnej grafice, potem wejście w 3D na konsoli N64, teraz nowy rozdział - cel-shading. Nowa ZELDA wygląda zupełnie inaczej niż poprzedniczki, przede wszystkim rzuca się w oczy odmienny dasign bohaterów: deformacja zbliżająca je do postaci o dziecięcych kształtach, powiększenie głów, skrócenie tułowia, całkowita zmiana proporcji, powiększenie oczu, zmniejszenie nosa i ust, stóp, rąk. Postacie stały się bardzo podobne do serii wydanych wcześniej pluszowych lalek z postaciami z Zeldy. Warto zauważyć, że ludkom bliżej do japońskiej kreski niż amerykańskiej masówki. Uwagę zwraca doskonała animacja, nawet kiedy postać stoi w miejscu - widać jak oddycha, rozgląda się, porusza się usta, oczy, klatka piersiowa, całe ciało. Przyglądając się postaci Linka, zauważymy że rysy twarzy zostały maksymalnie uproszczone, ale jednocześnie nie psuje to siły wyrazu. Filmy z gry pokazują jak dopracowana została mimika twarzy. Link nie jest lalką, wszystkie grymasy twarzy, zwężenie oczu, rozszerzenie, ruch gałek ocznych, mimika, robią doskonałe wrażenie. Grę ogląda się jak kreskówkę, umowna grafika tworzy dosyć niezwykły klimat - w dobie gier dążących za wszelką cenę do oddania świata w sposób jak najbardziej realistyczny, Zelda stanowi przyjemną odmianę: grę-bajkę. Oglądając scenę katapultowania Linka z pirackiego statku, kapitalne zbliżenie na jego twarz, która wyraża strach, zacięcie, a potem bohater leci przeraźliwie krzycząc i zamiast lądować na wyspie, z pluskiem wpada do wody, nie mogłem powstrzymać śmiechu. Myślę, że podobnych pomysłów, przykładów slapstickowego humoru znajdziemy w grze więcej. Grafika jest kreskówkowa, komiksowa "płaska", ale momentami widać efekty, które powodują, że Gracz zaczyna zastanawiać się 'jak oni to zrobili?". Świetnie wyglądające chmury, zacinający deszcz, woda, gra świateł i płomień pochodni, kiedy Link biegnie przez ciemny korytarz, a plamy światła odbijają się na ścianach i na podłodze, ogień, jeziorka z lawą, pył wydobywający się przy zatrzaskiwaniu drzwi, błyski energii czy smugi pozostawiane przez broń Linka. Albo scena, kiedy bohater wychodzi z wody, a spływające po ciele krople tworzą kałużę pod jego stopami. Niezwykle szczegółowe efekty urealniające otaczający świat kontrastują z oszczędnością wyrazu postaci. Są też złe strony. Niektórych może zrazić sama konwencja, ocenią grę jako dziecinną i nie warta zgłębienia. Kwestia gustu, mnie osobiście taka umowność wyrazu, odejście od mimetyzmu bardzo się podoba.

Muzyka w grach z serii ZELDA zawsze była traktowana na równi z grywalnością, fabułą i oprawą graficzną, niezmiennie trzymała równie wysoki poziom. Na razie, po udostępnionych materiałach

Piguła... krótko i na temat

Siedemnastego października ruszyła w Stanach Zjednoczonych kolejna wielka akcja promocyjna GCN-ów. Podobnie jak przed rokiem, tak i teraz w wybranych piętnastu sklepach Gracze będą mogli szaleć na specjalnie utworzonych stoiskach do gry (sieci handlowe, sklepy z grami, markety itd.). NINTENDO rzuciło też pełną listą dostępnych gier, są na niej m.in. METROID PRIME, RESIDENT EVIL 0, STAR FOX ADVENTURES, MARIO PARTY 4, 1080 SNOWBOARDING i THE LEGEND OD ZELDA. Ponadto będzie można przetestować bezprzewodowego pada WaveBird czy np. zobaczyć, jak w praktyce wygląda współpraca gier z "kostki" i GBA. O podobnych akcjach w Europie cisza. [shiva]

Tymczasem o blisko 25% zmniejszyło Big N budżet przeznaczony na reklamy najnowszych produkcji za oceanem w czwartym kwartale bieżącego roku. Ogromną większość z 40 mln. dolarów przeznaczonych na ten cel, pokryją wydatki na minutowe spoty w telewizji poświęcone METROID PRIME oraz RESIDENT EVIL 0; reszta tytułów promowana będzie w mniej kosztowny sposób, w prasie i radiu. [shiva]

Bardzo ciekawe zestawienie opublikowała SEGA of America w temacie sprzedaży wszystkich gier firmowanych własnym logiem na terenie USA od stycznia do początku października 2002). Jak się okazuje, najbardziej rozchwytywanym tytułem "niebieskich" za oceanem był... SONIC ADVENTURE 2 w wersji na GaCka! Dacie wiarę?! Sprzedano ponad 465 tys. egzemplarzy tego platformera, zaraz za nim, na drugiej pozycji uplasowało się NBA 2K2 na PS2 (375 tys.), zaś trzecie miejsce przypadło VIRTUA FIGHTER 4, też na drugiego Sonaka (360 tys.). Kolejne pozycje zajęli: SUPER MONKEY BALL (GCN; 105 tys.) i NBA 2K2 (Xbox; 90 tys.). Szokują wyjątkowo niskie wyniki sprzedaży JET SET RADIO FUTURE (Xbox, tylko 60 tys.), GUNVALKYRIE (Xbox, 50 tys.) i SEGA TENNIS 2K2 (PS2; zaledwie 31 tys. sztuk). Dziwny jest ten świat, Amerykański świat... [shiva]



W Japonii (w USA lada moment) można już grać na GaCku przez Internet, mimo wcześniejszych deklaracji Miyamoto, że konsolka ta nie będzie wykorzystywana do rozgrywek on-line. We wrześniu do tamtejszych sklepów trafił modem oraz pierwsza gra obsługująca wspominane urządzenie: PHANTASY STAR ONLINE EPISODES 1&2. Na początku października NINTENDO wypuściło z kolei adapter sieciowy, umożliwiający podpięcie "kostki" do Netu w przypadku posiadania stałego łącza. Wszystko pięknie, wszystko cacy, jednak Europa na podobne cuda będzie musiała jeszcze dłuuuugo czekać i nie wiadomo nawet czy w ogóle urządzenia te trafią kiedykolwiek na nasz rynek. [shiva]





Rozległe lochy wypełnione klasycznymi zeldowymi zagadkami. Przesuwanie skrzyń czy zapalanie odpowiednich pochodni prowadzi do pojawienia się nagrody, serduszka lub innego potrzebnego przedmiotu



Odpowiednik wioski w "Ocarina of Time", bezpieczne miejsca pełne przyjaźnie nastawionych postaci. Kępy trawy po pas, domki, wiszące mosty, otaczający wyspę ocean, w którym Link może pływać (nie wiadomo jeszcze czy również nurkować). Rozmawiając z postaciami można się sporo nauczyć, potrenować posiadane umiejętności.

trudno sądzić o wartości ścieżki dźwiękowej, można powiedzieć że opracowana na potrzeby gry kompozycję zostały utrzymana w klimacie gry. Liczę na jakies nawiązania do poprzednich części, zremiksowane motywy z poprzednich odsłon. Wysoki poziom oferowanego dźwięku ma zapewnić system Dolby Pro Logic II, zastosowany już w MARIO SUNSHINE. Klasę prezentują efekty dźwiękowe brzmią jak wyjęte z dobrego filmu animowanego.

Komfort gry ma zapewniać starannie przemyślane sterowanie. Rozwiązano je podobnie jak w "Zelda: Ocarina of Time" - największemu przyciskowi, najczęściej używanemu, zostało przyporządkowane cięcie mieczem. Przytrzymując 'A' przez dłuższą chwilę powodujemy naładowanie się miecza, po zwolnieniu guzika Link wykonuje cios znany z 'Zeldy' na SNES-a: szalony wir z mieczem kosząc wszystko z niezwykłą siłą wszystko znajdujące się w pobliżu. Manewrując analogiem podczas zadawania cięć można kontrolować tor ruchu broni. Przycisk 'B' jest używany do wywoływania akcji, służy do rozmowy, otwierania drzwi etc. Oczywiście używając kombinacji przycisków możemy zyskać atak z mieczem z doskoku czy backflip. Niepoślednią rolę odgrywa line z hakiem, dzięki której Link będzie mógł dostać się na wyższe kondygnacje czy miejsca nieosiągalne w zwykły sposób. 'X' oraz 'Y' można przyporządkować do konkretnych przedmiotów. Prawy trigger służy do użycia tarczy, czasem do wspinania się lub przykucania. Lewy jest wykorzystywany do "namierzania" przeciwnika, centrowania kamery. Manewrowanie kamerą zostało rozwiązane tak, jak w większości tytułów NINTENDO, "punkt widzenia" zmieniamy poruszając żółtym grzybkiem. Czasem przyda się też 'Z', używane do zatwierdzenia odbioru wiadomości, rady od tajemniczej (tajemniczego?) bytu o imieniu Crystal. Wszystkie przyciski zostały znakomicie zagospodarowane, sterowenie jest zbliżone do znanego z "Ocarina of Time". Patrząc na ergonomię i intuicyjność gamecube owego pada, opanowanie go nie powinno stwarzać wielkich trudności. W zasadzie esencja gry jest bardzo zbliżona do dwóch poprzednich części znanych z konsoli N64. Skupiono się na doszlifowaniu istniejących elementów, stworzeniu interesującej fabuły i poczynieniu drobnych zmian. O ile dotąd przeciwnicy po unicestwieniu po prostu znikali, tym razem pozostawiają po sobie broń, którą można podnieść i używać, ale nie można schować jej do inwentarza, chcąc ją zmienić, trzeba wyrzucić aktywną. W podobny sposób można podnosić pochodnie, odpalając je następnie od płonących "lamp". Całkiem nowym elementem są podróże Linka statkiem, czego będzie, wnioskując z udostępnionych materiałów, całkiem sporo. Z resztą nic dziwnego skoro bohater mieszka na wyspie. Sądząc po filmach, podróż rozwiązano jako sekwencję zręcznościową, chociaż możliwe, że była to po prostu jedna z mini-gierek, w której Link płynąc na statku i omijając beczki, zbierał monety. Jeden z filmów demonstrował możliwość poruszanie się w beczułce - Link skrada się, unikając plam światła, zauważa go śmiesznopodobny stwór, rzuca się biegiem w stronę beczułki, ostrzem na długim drągu rozłupuje ją na drzazgi i wyłuskuje ukrytą postać. Nie należy spodziewać się krwi - mimo że używane do walki "zabawki" są ostre, to po wrogach zostają jedynie obłoczki dymu (.) Posiadaczy GBA zainteresuje współpraca "Zeldy" z handheldem. Na razie nie wiadomo zbyt wiele na temat rozszerzenia, podobno podłączenie GBA pozwala na kierowanie postacią kupca o imieniu Tingle. Na ekranie kieszonkowca pojawia się mapa terenu, na którym przebywa Link. Powoduje też pojawienie się w grze nowych przedmiotów. Oprócz elementów zręcznościowych, takich jak pokonywanie przepaści chwytając się zwisającej z sufitu lampy, pojawią się sekwencje logiczne. Wygląda na to, że pojawi się między innymi motyw z Sokobana: przesuwanie pudeł, czy zapalanie od pochodni "lamp", powodujące pojawienie się skrzyń z serduszkami.

Ciężko jest wyrokować jak tytuł ten zostanie przyjęty, na pewno wielu Graczy pokłada w nim wielkie nadzieje. Nie wiem, czy samej grze dobrze zrobi etykietka sztandarowego RPG-a na GC, albowiem ludzie nie obeznani ze specyficznym klimatem "Zeldy" mogą się nieco zawieść. Za to tych, którzy oczekują kolejnej części przygód Linka może odstraszyć cel-shading i zmiana designu postaci, otoczenia, wpływająca na zmianę charakteru gry. Sam tytuł, mimo znacznych różnic w grafice i elementach zmienionych ze względu na poczyniony postęp techniczny, przypomina poprzedniczki - 'Ocarina of Time' czy 'Majora's Mask', należy ją raczej traktować tak jak MARIO SUNSHINE w odniesieniu do 'Mario 64', czyli jako kontynuację, w której poczynienie wielkich zmian uznano za niepotrzebny krok. Gra wygląda baśniowo, cukierkowo, kreskówkowo i... co tu dużo gadać - właśnie to mnie w niej urzekło. Czekam z niecierpliwością na dzień, w którym nowe ZELDA zagości na półkach sklepowych. [pingwin]

Data wydania: WIOSNA 2003



A oto "mini-gierka". Zadanie polega na łapaniu hasających świnek.





F***K THE "OLDSKUL"!

czyli rozważania po flaszce

Co się dzieje z tym "Extrimem"?!! Jakiś nowy super-kosmiczny papier. "Wąsacz" na okładce Torba i Mazur (pozdro!) drukują poważne elaboraty publicystyczne "legendy" zwane HIV'em czy Ścierą pozenily się (stoooo laaat!!!) Czy tylko mi się wydaje, ze PE trochę porządnieje? Czy w tym piśmie dla Graczy "herdcore owych" jest jeszcze miejsce na swieze mięcho i dywagacje - lekko mówiąc - kontrowersyjne? A moze czytelnicy PE to juz stare, zezgredziale pierdziele, które oczekują tylko "rzetelnych informacji i profesjonalnego podejścia do tematu"? No cóż, jeśli tak, to ja się wypisuję z tego cyrku. Nie będę marnował pióra dla jakichś biernych konsumentów, jeśli wiecie co mam na myśli, hehe. Mam ciekawsze rzeczy do roboty. Ne przykład mogę w pomarańczowym fartuszku przy robotach drogowych popindalać. I co? Źle by mi było? Na szczęście, dochodzą mnie głosy Waszego zniecierpliwienia i niezadowolenia z powodu dluższej ebsencji (abstynencji?) kultowej rubryki, zwanej przymilnie "Śmietnikiem", na łamach PE. Po "zakrapianym" nemyśle postanowiłem wskrzesić ów przybytek antyintelektualnej rozpusty i tak oto przed Waszymi zaroplalymi oczyme jawi się jeszcze cieplutki tekst. No, właśnie - a o czym dzisiaj będzie (czyt. "kogo dziś będziemy kopać i z kogo zalewać?")? Jeśli przeczytaleś tytul i zrobilo Ci się nieprzyjemnie - to mam złą wiadomość, ten tekst jest prawdopodobnie o Tobie, hehe.

Oldschool "oldskul", "stara szkola", czy jak tam to sobie jeszcze mozemy nazwać. Pierwsze skojarzenie "fajne klimaty". Zgoda. Drugie skojarzenie "kiedyś to byly fajne szpile a terez sama g***a się robi". No jasna! Hmm... czy aby na pewno? No właśnie, nie do końca. Czytając listy w magazynach branzowych (nie tylko polskich, vide EGM), przeglądając strony fanowskie w Necie czy nawet prowadząc taką rubrykę jak "Ambitni" (tu mówię o sobie), nie da się nie zauważyć pewnej tendencji wśród Graczy. Chodzi mianowicie o nagly wzrost pesymizmu. Pojawiają się opinie, jakoby gry stały w miejscu, brak bylo nowych pomysłów itd. Fekt, je sam wygłaszalem swego czasu takie herezje. Od tego jest właśnie "Śmietnik", prawda? Gdybym miał się jednak wypowiedzieć całkiem serio, staralbym się raczej zwrocic Waszą uwagę na pewien inny fakt. Źle są raczej nie sama współczesne gry a bardziej wszystko to, co się dzieje wokół nich. Atmosfera zbijenie kasy, podkupowanie developerów, nacisk wydawców na stopniowe skracanie czasu (grenia) poszczególnych tytulow, czy kiepska działalnośc kontroli jakości w niektórych firmach. Tymczasem pojawiają się wręcz zastępy Greczy, którzy tylko skamlą za starymi czasami i nie widzą nic dobrego w dzisiejszej rozrywce elektronicznej.

Ściera

sciera@psxextreme.pl

dziedzina: ogólno-arcadowo-wyścigowa

aktualnie męczy: Burnout 2, Hitman 2, Colin 3, Shox



TDK zapowiedziało next-genowego SPY VS SPY! Cieszyć się czy nie? Mogło trafić na 3DO, a tego bym nie przeżył. (...) Nie wiecie jaka to męka... robić porządek w pokoju z 26-letnią sprzątami do grania. Pełno kurzu, kabli, padów, giaz pudełek itd. No dobrstek, o ja głupi, dałem zenie (ale przed ślubem) do zabawy NEO GEO POCKET. Okazało się, za jak tylko pojechałem do Redakcji, to ona zamiast robić ślubne porządki, cały dzień grała! A jak siadły baterie, to powyciągała ze wszystkich pilotów. Sprzęt musiałem skonfiskować. Ślub okazał się pestką (czwiley... też mi wyzwanie, phi - HIV!), wystarczy powiedzieć "TAK" i po krzyku (mogłem tylko spuszczować tego BURNOUTa). Co się dzieje na EP3? HIV nie upił wódką, podobno zawodzeniem na karaoke, żona mi zrobiła publiczne afterkę (SzDpEn, Ty oszołomie). przebiegłem 5km między domkami zwołując ekipę na zebranie (a i tak połowa miała watę w uszach), nie porozmawiałem z wiekiem osobami prawie nic nie spałem, a na koniec zgubiłem dowód osobisty potrzebny mi do ślubu (a mały włos imprezy by nie było). Cieszę się, za ten miesiąc już jest za mną. Uff. Życie zaczyna się dla mnie od nowa: mam żonę i tyle nowych fajnych gier:)

Ulubione oldschoolowe platformy: Amiga, SNES, Atari XE/XL, NES, MD, C-64

Norby

norby@psxextreme.pl

dziedzina: czyste arcade - strzelaniny i wyścigi

aktualnie męczy: Burnout 2, PES 2



Jem fasolę! A dokładniej - tchórzofretkę! Mam nowego zwierzaka, który niezwykle umila mi czas pomiędzy graniem a zadowalaniem dziewczyny. Ba, w trakcie grania również (w trakcie zadowalania dziewczyny już trochę mniej.) Frecak jest niesamowity, wszystko go interesuje i ciekawi, wgramoli się w każdą dziurę, włazi pod koszulę, a już najbardziej uwielbia podkradać różne rzeczy ze stołu znosząc je do swego kąta, w którym obecnie zgromadza się kawałek starej butki, łyżeczka, dwa długopisy, samochodzik-miniaturka i rurka od zużytej rolki papieru toaletowego.) Jest niezmordowany i niezwykle pocieszny, własnie gryzie mnie po nogach i próbuje wcisnąć się do nogawki od spodni. Wprawdzie gioc na konsoli jeszcze nie potrafi, ale nieotugo się nauczy. Chciałbym w tym miejscu gorąco podziękować mojej cudownej dziewczynie, która tak dzielnie zajęła się naszym małym zwierzakiem i dba o to, aby zawsze miał pełną miskę i czystą w kuwecie, podczas gdy ja tylko siedzę z padem na kanapie i nie ruszam się cały dzień spi zed telewizora. Kocham Cię, Karusiu!

Ulubione oldschoolowe platformy: Amiga, SNES, ZX Spectrum +AY

HIV

hiv@psxextreme.pl

dziedzina: gł. wyścigi i platformówki

aktualnie męczy: Burnout 2, Shox, Colin 3



Cóż za pyszny miesiąc! Gdzie nie spojrzeć - tam HIT. O jasu! Takiego grania to ja już dawno nie pamiętam. BURNOUT 2, SHOX, COLIN 3, SLY COOPER, SPLINTER CELL, BLINX - to tylko wybrane "urywacze łba". A co się będzie działo za miesiąc, tego nie potrafię sobie racjonalnie wytłumaczyć. A zatem: pom-pom-pam. (...) Tym ludziom serdecznie dziękuję za pomoc w kolekcjonowaniu starych kompów: Slipak z Głogowa (Schneider 464), Piotr Zabkiewicz z Gliwic (Atari 65XE), Włodek Kołobrzeg (Amiga CD32). Ale... ciągle poszukuję gier na: Atari 65 (kasety mgne.), Atari 800 XL (dyskietki), Schneider 464 (kasety), C-64 (kasety). (...) Mateusz Czesak z Buchni - dzięki za deal, mini-kolumny 5.1 dują zzadu! (...) Michał Kuleta z Ustki - thnx za gierki na atarycha oraz MegaDrive'a! (...) Elvis dzięki za dzielne trzymanie mi kroku na EP3 i transport (cóż, mandat na 300 zeta to zaiste 'interesujące doświadczenie' hhehe!) - ale głębnęć to się mogłismy w domku a nie w samochodzie... Luis z Wrocławia - a Ty, kuna, spodłeś nam z nabe! (...) Playman jesteś maluczki i zetesny ("phi"). (...) Agus - kocham Was!

Ulubione oldschoolowe platformy: Amiga, C-64, Atari

Star

star@psxextreme.pl

dziedzina: RPG

aktualnie męczy: Grandia Xtreme, Dynasty Tatctics, Wild Arms 3



No nareszcie! W końcu nadszedł sezon na ePeGi i trwać będzie on aż do Świąt, tak więc po akcesie posuchy można wreszcie uzupełnić puzzlywne flendy: GRANDIA, LEGAIA, WILD ARMS a niedługo SUIKODEN - dosłownie nie wiem, którą płytkę włożyć! Redakcja po raz kolejny, chcę pisać wszy od dłuższego okresu czasu zmieniła lokal i chociaż wnętrze prezentuje się aż nazbyt 'profesjonalnie', to już powoli zaczyna powracać swojski klimacik i pierdy i robią swoje). Dla mnie jednak najważniejszym wydarzeniem w ostatnim okresie była EP3 - choć nie z powodu samej imprezy, lecz z okazji wyczekiwanego od dawna spotkania (hi Ula - niedługa znów się zobaczymy!) (tylko przywinz Save'y - kot.) Eck, ta piękna polska jesień... no, może nie tak do końca - zwazywszy na znow fiksującą pogodę - raz -10, raz +20 - grypa jak się patrzy (na szczęście mnie nie dopadło). A tak w ogóle to rulez Magic i Within Temptation - ostatnie na okrągłe słuchałem tej kapeli - polecam. Oki, trze wracać do grania, bo konsola stygnie i jeszcze z 50 poziomów do nabicia w GRANDII. A Ściera się chajtnął... kto następny?

Ulubione oldschoolowe platformy: Amiga, Atari, SNES, C64

Kleju

ktomaczas@psxextreme.pl

dziedzina: komiksowe

aktualnie męczy: Myst III, Chrono Trigger



Tajoano! Jak ten czas szybko mknie. Niby EP3 ledwo się skończyła, a tu już listopad. Miesiące są dniami, a dni godzinami. Zakręciłem się ostatnie niemażebnie - może dlatego że cierpię na 'admirone psychozy maniakalno-depresyjnej charakteryzującej się m.in. postawę stricte społeczną oraz narcyzmem' jak to pięknie ujął pan psycholog. Jeszcze trochę a pewnikiem znalazłby u mnie jeszcze atetotmanię prawdziwą lub coś w tym stylu. Ciekawe czy z taką 'rekomendacją' mogę iść do seminarium. A oddawać krew mogę? (...) Własnie spod szyldu KTOMACZAS wyszedł nowy film - miało to być typowa 'obyczajówka' a wyszedł musical z dużą ilością wulgaryzmów i biyatyk. Normalka.) Tu wszystko przez Cnvahery! Tu ta nalewka jest wszystkiemu winno! Kiedyś pizaz nię wybuchnie jakaś wojna, mówię Wam (...) Pazdziernikowe zamotki na uczelni odbijam sobie teraz, grając z kumplami w stare gry na PSX. Mowię Wam: tetrahydrocannabinol wcale NIE PDMAGA wygrywać w CTR! (...) Pozdro dla Szarego z Poznania. Lukiego. Fradka oraz Iudkaw z #psxpl i kochanej Meeyki... NIDM!

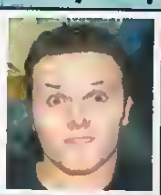
Ulubione oldschoolowe platformy: NES, SNES

Myszaq

myszaq@psxextreme.pl

dziedzina: krwawe strzelaniny i ckliwe filmy

aktualnie męczy: Hitman 2, Splinter Cell, Burnout 2, Colin 3



Kultura, proszę Państwa, kultura. Jak się okazuje, wcale nie są takie bezpieczne, fajne i miłe... Dt. np. wizyta w teatrze. Myślisz sobie: za obejrzysz jakąś aktorzeczkę, ze się na scenie przewróci. Nic z tego - do teatru wpadają terroryści, zamiinowują wejścia i tyle! Fajne mają przedstawienia w Rosji! A jeszcze jak pokazywali w TV negocjatorów! 'Negocjatorzy podjęli działanie' a na ekranie dwach kolesiów w ciężkim, niemal pancernym stroju, z cholernie wielkimi karabinami i tasmami emunicji... Ciekawe, jak ta negocjacja mają wyglądać. A ce u nas? Lepper to zawadowy zabiera na zlecenie (taki Hitman - też mu krowat o dla traku prawne się wybrał) a w Redakcji... pusto! Nie ma Redakcji! Ukradli... Tak myślałem, ale później się okazało, ze tylko przemeblli. Szkoda. Playmen to młody gangster (...) Z estatniej chwili: własnie wyjrzałem przez okno, a tu dzwoni! Te znaczy wypadek (kraciołka z wozu dzwoniącą mi za oknem nie wybudowali). Policja zdarzyła się z ciężarówkę. Chłopaki do wypadku wezwali drugą 'policję'! O co chodzi? Czy teraz dostaną mandat? Kto był bardziej winny - pierwszy czy drugi radiowóz? O tym w następnym odcinku!

Ulubione oldschoolowe platformy: Jaguar

DARK HYDE PARK

Playman
playman@psxextreme.pl

dziedzina: wszystkie
aktualnie męczy: PES2, Burnout 2, kloca



Najedłem się efektu... miniony miesiąc był niezwykle smakowity! Nie mówię nawet o samym EP3, na którym DZIAŁO się sporo (ktoś zamówił ujęcznicę u kolnera Honza?), czy nawet przepowiedzia Redakcji (przesunięcia z "malucha" do "BMW".), a o grach, a nawet GRACH! Wylew był konkretny - PES2, BURNOUT 2, HITMAN 2 i wiele innych rewelacyjnych pozycji, a już za pasem GTA: VICE CITY... Nic tylko zeszyć się na długie jesienno-zimowe wieczory, z piwkiem i kobietą u boku (do lekcji ewakuuj -kan.)! Szkoda jena, że PES2 nieco rozczarował, bo chrapka wszyscy mieli ogromną. (...) I kto mówi, że gry nie uczą? Pozazyłem Stefanowi spod "S-ki" nowego SILENT SCOPE'a - ice? Skubany śmignął do Stanów, ćwiczył na żywych torczach. Tłumaczył, że mą problemy z grą, więc gdzieś musi potrenować. No i nauczył się, bat (...) Coraz bliżej do imprezy MAYDAY - zjazdu kudłów walających ciągle "normacy". Ja też się tam pojawię, bo kasy nie przybywa, a jak słusznie zauważył Kali - inflacja rośnie. Mam nadzieję, że wpadnie tam rownież "minimalistyczna akcja twice" - ktoś tam w końcu musi potem posprzątać). (...) Greetzy tym razem dla: Pirata (nauczę się jeździć, brachu!), Pitbego (masaż dla Roga proszę), KriSZehe, Marmolade, Gamli oraz Mastera!□

Ulubione oldschoolowe platf...: Amiga 500, C-64, PE '97;)

Koso
koso@psxextreme.pl

dziedzina: przygodowe, sportowe
aktualnie męczy: SWOS, Destruction Derby, EotBeholder



Krótko: marakasy rulą, fotorki na głowach rulą, gumowe kapcie dumnie noszone zapiekankami nie dają końca rulit. EP3 niesamowicie poprawił mi morale po bestialskiej ucieczce lata (dywanik mi nie Grzegorzu). Ale koniec na tym - oszczędzam się na kolejny zlot. (...) BTW: kiedy ma może na złyciu joystick do PleCu? Powróciłem do Sensible World of Soccer i nawet PES 2 puszczę w odstawkę (inna sprawa, że nieco dat cieknie). Jakby co, walcie na mnie. (...) Shinji, nie zawiedziły Ci się jeszcze te meraksy? Kurde, miałem kogoś pozdrowić, ale mi z głowy wyleciało. kto to miał być. Tajson, @ll greetz. Wiki Sombrero z Olsztyna: w wakacje nagrywałem ostatni odcinek telenowel "Santa Zycie", w przyszłym miesiącu mają postać umrze na podorzkę (a mówili, że na to się nie umiera). Wszyscy, którzy czytali "Gazetę Wyborczą" 24 października tak, to ja jestem debesiak))! Kurde żadne mądre zdanie mi w tym HP nie wyszło. Poczekajcie przepisze coś z telewizora "Czy przeprowadzał pan poważną rozmowę ze swoim przyszłym zięciem?" (z "Rozmaw w Tłuku"). Hm chyba było dość mądre (...) PS nie dajcie się w twarz, lolota. □

Ulubione oldschoolowe platformy: Amiga, NES, C-64, Sega MegaDrive, Watch&Clock:)

Kali
kali@psxextreme.pl

dziedzina: bijatyki ne "9+"
aktualnie męczy: ROTK7, Robotech, Frequency, Armored Core 3



Wchodzę ostatnio do Redakcji a tutaj... RANY BOSKIE?!! Gole sanny, brak nawet nogich Japonek w pokoju składaczy zero konsol telewizorów, komputerów wszystko równe ogołocone, jano jeden karton się ostał "Geez, znow wszystko będzie na mnie" przeszło mi przez głowę ale wszystko szybko się wyjaśniło. Redakcja zostało przeniesione kilka pokojów dalej. Z Fenixem złożyliśmy więc wazonik z życzeniami "wszystkiego najlepszego na nowej drodze życia" no już nowym stanowisku pracy naczelnego. Tak przy okazji - czy ekipę PE ogarnęło jakoś moda na legalizację związków? HIV Szwora kto następny? Norby? Stoi? Shiva? A może Playman zaginie mnej oostrą do ołtarza i będę z nas szwagry:)? Opowiem się ludziska). (...) Co do EP3 niestety nie udało mi się dojechać. Transport był dla około południa, kiedy zdrowa zmiertrzwiony dokańczałem kolejnego u-boota na ufterku w pewnym miłym pubie osoba zapewniająca transport stwierdziła, że nie jest w stanie prowadzić samochodu i "ty będziesz kierowcą" - po czym przyjrzała mi się bliżej i... mą chęć do łeku. Trudno się mówi trzeba pić dalej za to historyczne wydarzenie które powinno zostać zapisane na kartach historii naszego narodu - obrazkę akcyzy na wodę ognistą!□

Ulubione oldschoolowe platformy: Amiga 500/CD32, C-64, Ateri 65XE

Loki
loki@psxextreme.pl

dziedzina: japońskie popierdołkowate gierki
aktualnie męczy: J.League WE6, Burnout 2, DdG! 2

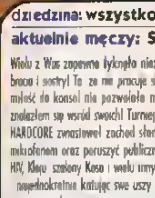


Nie ma to jak udana akcja odbijania zakładników. Szczególnie w wykonaniu Rosjan. Mapstarszyk Zakładnicy którzy nie dostał omyłkowo kulki w łeb lub nie zadławił się własnym obiadem ne wskutek zatrucia gazem konają teraz w szpitalach. Ale to tam ważne że testi uratowany. (...) No koncowe pękła mi pupa za sprawą "lazana", który to od tego momentu szczerze nie lubię. Przez cały ostatni dzień składania numeru wznałem "węglowe M&M's" y, tatując się tym sposobem od tragedii (...) Okazało się, że Rosa jest dobeściakiem, ale mniejszym. Napisała o tym "wyborcza" z 24.10. Większym dobeściakiem niz Koso okazał się być jedynie pan Paweł. Runo, a ja Kosa znam osobiście i kiedyś mi nawet podał rękę! No to chyba mogę mówić, że jestem jego kumplem, no? Rumplem dobeściako! Szkoda tylko, że mniejszego (...) Tradycyjne greetsy dla familii Zagdańskich. Owcy tółkiego i całego #pxspl. Gorące emokasy dla Ali - pamiętaj, jestesmy umowieni na sushi). A na koniec specjalne pozdrowienia dla cymbała który wypruł mi rolę zamek w samochodzie tylko po to, żeby ukraść radio ze słownie 20zł. Facet, nie daj się oszukać pasarowi! Zgłoś co najmniej 150zł za to cudo techniki. 50% dla mnie! □

Ulubione oldschoolowe platformy: Amiga, C-64, SNES

Mazzi
mazusan@psxextreme.pl
www.psxextreme.pl

dziedzina: explicit violence/gore & oldskul
aktualnie męczy: Buffy, LOTR:FOTR, Chrono Trigger



Zawsze byłem stworzeniem nocnym i w miarę możliwości ograniczałem sen do minimum (kto śpi, ten traci), jednak ostatni miesiąc wymusił na mnie pobijanie nowych rekordów w zarywaniu nocek. Kiedy po tygodniu jabłko i pomidory zaczęły się do mnie uśmiechać, postanowiłem przystopować:) Pierwsze dni w szkole były wyczynową jazdą bez 3manki. od razu mnie rzucili na głęboką wodę i już drugiego dnia miałem do prowadzenia kilka lekcji z dziećakami które nie znały słowa "zmiłuj". W miarę dosadnie wyjaśniłem im ZASADY, więc obyło się bez zgrzytów. Sprawa się skomplikowała, kiedy jedna z pozech zarzuciła na lekcji hasłem "To pan jest ten Mazur z PE?" Żeby zapobiec niepotrzebnym pytaniom przeprowadziłem lekcję mediolną, w której opowiedziałem im o lojalnych powstawaniu i pisaniu do gazety. Po klasie puściłem kilka w miarę normalnych (o są lokse?) numerów naszego pisma i cołosc wypadło dość fajnie. szkoda że nie wziętem dyktafonu, bo niektóre pytania mroziły krew w żyłach (...) Extreme Party 3 nie zawiodło moich oczekiwań pozdrowniam wszystkich z którymi miałem przyjemność imprezować. Jestescie POZYTYWNI!)!□

Ulubione oldschoolowe platformy: SNES, Amiga CD32, NES, Sega Genesis, Jaguar

MartineZ
crimsonn@interia.pl

dziedzina: wszystko, co jest związane z zapachem spalin
aktualnie męczy: SEGA GT 2002, TOCA: RD i "wańke"
brenzowy FAN



Witaju z Was zapewne łykneła niezła zdziwko na widok stanka INTERII podczas EP3 myślicie, że to konieczne? Jesteście w błędzie bracia i siostry! To za nie pracuje się w "nadrzewie" nie szanuca braku tolerancji do brenzowego czarnoskórego wręcz przeciwnie! Nadkrańna miłość do konsol nie pozwoliła mi siedzieć bezczynnie... chwyciłem za słuchawkę zapodałem Szierze temat KARAOKE i tak oto znalazłem się wśród swoich! Turniej TOCA:RD przyrawał ostro rywalizację wśród 64 chłopa z czego bardzo żem rad! Jednak najwęższy HARDCORE zwastowel zachód słońca i pamiętne KARAORE-EXTREME IDOL! Ludzie dosłownie walili drzwiami i oknami by zawładnąć mikrofonem oraz peruszyć publicznosc. Popisy były zbiorowe jak i indywidualne. Do mikrofonu mieli okazję dopasc sy m.in. Szwora HIV, Kloju szalony Koso i wielu innych (mam tu na myśli monopolistycznego SzOpEnA). Salsa dosłownie pokotem w szwach oraz za śmiechu niewiedzieć kotujące swe uszy amatorskimi wersjami wielkich przebojów. Noc była równie odjazdowa obudzeni około 05:00 nad ranem wszechogarniającym mrozem rozbitamy kilko rundek futbem po boisku za by negrzoc wnętrze. brrr aż mnie ciary przechodzą na myśl o tej nocce! Wielkie dziękowy należą się wszystkim za dobrą zabawę i charyzmatyczny klimat konsolowego braterstwa!□

Ulubiony soundtrack: Back to skool, Tapper, Death Chase, Express, Full Throttle

Moim zdaniem jest to zwykła MDDA. Pozywka dla młodych którzy choć przez chwilę chcą się poczuć jak starzy wyjadacze. Na zasadzie "mój starszy brachol grał kiedyś w 'Moon Patrol', to i ja będę terez opowiadał ziomkom jaki ze mnie fan - będę niezłym hardcore'owcem i oldschoolowcem!". Dd tych dwoch pojęć już mi się chce... głupie dorabianie idaologii do zabawy jaką powinna być konsola. Czternastolatki pykające na emulatorach trąbią o "oldskulu", mimo że nie mają pojęcia czym on był. Bo - moi drodzy - oldschool to nie były TYLKD gryl. To specyficzna atmosfera giełd sprzed kilku lat, salonów (o ktorych szerzej pisałem jakiś czas temu), starych konsol i atmosfery - ogólnie rzecz ujmując - prawdziwej fascynacji czymś nowym. Coś takiego może poczuć ktoś, kto na EP2 w "Piremidzie" uronił łezkę, gdy z głośników popłynęły dźwięki z "Cannon Fodder" (hi Przemon!). Sorry, no bonus... Nie dla każdego psa ta kiełbasa. Wtedy po prostu trzeba było żyć - oldschool to po prostu inne realia, które tak naprawdę niewiele mają wspólnego z samymi grami. Nie był ani lepszy od tego, co jest dzisiaj, ani gorszy. Był inny, bo inni byli wtedy ludzie. A przecież dzisiaj też jest wiele hardcore'owych klimatów, tylko w innym sensie. Pomyślcie o tym, ze za kilke lat Wasi młodsi bracia będą szpanowali wiedzą o dzisiejszym 'Stadionie X-lecia' i właśnie tę ruderę będą określali "oldskulem". A tym, co się tak chwalą znajomoscią "starej szkoły" i mowią, ze gry z tamtego okresu były lepsze, zadaję jedno pytanie. "Co byście wybrali pod choinkę: starą atarynkę czy Xboxa? 'Galaxian' na starej kasecie magnetofonowej czy nowiutkie DVD z grą na konsolę nowej generacji?" (HIV teraz to nieźle pojechałeś z prymitywizmem, Ty skończony dziadu!). I co? No to nie opowiadejcie więcej bzdur. Jest wiele nie fajnych rzeczy w dzisiejszym światku konsolowym, ale nie mozne powiedzieć, ze nie pojawiają się ciekawa projekty. A to, ze np. ich cena jest absurdalna... to tak naprawdę nie jest wina developerów. Zdaję sobie sprewę, ze ze zaistniełą sytuację mozna by tez po części winić PE. Wprowadzanie rubryki "HARDkor", czy podpisywanie pisma tekstem "dla graczy hardcore'owych" wpłynęło na nastroja Czytelników. Nagle stało się w dobrym tonie operować nazwami starych gier, mówić, ze się gra do upadłego na emulatorach. A teraz spójrzcie za siebie - o jakis rok. Czy przypominacie sobie choćby jeden list Czytelnika, który by traktował o tych sprawach? Kto w ogóle gadał o starych czasach? Ja nia pamiętam nikogo takiago, poze kilkoma uwagami poszczególnych Redaktorów PE. Czy ktoś narzekał na wtornosć nowych gier? Nie ze bardzo. A czy rok temu gry bardziej się rozwijały niz teraz? NIE! Ale teraz wszyscy daliśmy się wkręcic w spirałę pesymizmu i narzekania. Czas skonczyc tę paranoję i cieszyć się nowymi tytułami (odsyłam do konkursu, jaki ogłosiłem w tym numerze w "Ambitnych"). Wiem, ze normalnie ja jestem pierwszy w "Śmietniku" do gderanie - i pewnie juz tak zostanie - ale nie słuchajcie takich debili jak ja!!! D starych czasach warto pamiętac, ale nie stawiać im ołtarzyka i modlić się do PDLE PDSiTIDN. Ja tam wolę DMC i METALa. I wali mnie, czy teraz jakiś leszcz powia, ze nie wiam co dobre. Grałem na ZX Spectrum, NES-ie, SNES-ie, MegaDrive i bawiłem się na maksa. Ale teraz, kurde, gram na PS2!!! I WOLĘ NA NIEJ GRAĆ NIZ WRACAĆ NA STAŁE DD PEGASUSA!!! Mam gdzieś modę na "oldskul" i "hardcore"! Nie po to sobie psuję gałki oczne przed TV, żeby ktoś mnie uwazał za gościa, lecz po to, żeby się nieźle zabawić.

Mam nadzieję, że ten tekst da Wam do myślenia co najmniej tak samo jak te, w których narzekałem na brak rozwoju gier. Bo ja się trochę bawię, prowokuję Was..., a potem dostaję do "ambitnych" pracę jakiegos Siwego, czy innego Markusa, którzy piszą, ze mam rację i gry dzisiaj to beznadzieja... normalnie graby mi opadają. Drodzy Siwy i Markusie, pomyślcie przez chwilę, to naprawdę nie boli - przynajmniej nia tak bardzo. Czy ja - Dziadu - pracowałbym w magazynie o konsolach i męczył Ścierę o recki do pisania (choć i tak nie mogę się równać w staraniach z Playmanem hehe), gdybym nie lubił dzisiejszych gier i konsol? No, powiedz Siwy, czy tak właśnie myślisz? To, ze piszę o mankamentach tego, co się wokół rynku gier dzieje, naprawdę nie znaczy, ze nie lubię samych gier. Ba, ja je KOCHAM! I po prostu w nie grem. Ludzie, po co Wy w ogóle czytacie PE, skoro współczesne gry to padaka? Weźcie bierki i nimi się bawcie, jak Wem się GT3 nie podoba... Palanty □ [Dziadu]

Fury WRC hamują z prędkości 100 km/h do zera na dystansie ok. 20 metrów * Przy prędkości rzędu 200 km/h samochód pokonuje w trakcie 1 sekundy dystans 60 metrów * Pomimo zastosowania wyrafinowanych, niemal kosmicznych technologii silniki w furach WRC wytrzymują na OS-ach kilkaset kilometrów. A później... złom *



colin mcrae rally

Najbardziej wyczekiwana "szutrówka" wjechała efektownym "slajdem"...



Gdy mechaniczne konie "subarki" przemierzają asfaltową prostą, a kierowca "zapina blaki", wtedy serce rośnie, spada poziom adrenaliny we krwi. Pragniesz doświadczyć tego na własnej skórze? Wal do sklepu, a następnie usiądź wygodnie w fotelu kubełkowym skrojonym na miarę.

Miliony telewidzów na całym świecie wstrzymują oddech na widok wykonywanych przeze mnie "dzid", które wieńczę "zapięciem bloków", a następnie "rzucam psom". Wszelkie "slajdy" przy prędkości rzędu 160 km/h wywierają ogromne wrażenie na moich fanach, którzy kuszeni możliwością zachłyśnięcia się przez kilka sekund widokiem mojej fury szarpią przy trasie, niezależnie od panujących warunków atmosferycznych, po kilka godzin. Pęd, huk, kurz, auta wybijające się na hopach i fruwające nad powierzchnią drogi, "dzwony", "slajdy" - to wszystko łączy ich niemiłosiernie. Myślą, że moja "praca", jak zwykli to określać sprawia mi masę przyjemności i w ogóle kocham ten samochód. Nic bardziej mylnego! Właśnie kupiłem nową willę, córka podjęła studia, a żona rozmawia godzinami przez telefon ze swoją matką. Ot, mam potrzeby. Czy kibice zdają sobie sprawę z faktu, że w tym cholernym wozie jest głośno jak w pralce, ciasno i niewygodnie, a adrenalina chce rozerwać moje żyły? Wali mnie stwierdzenie, że "w dzisiejszych czasach trza być lekko pi*******etym, żeby być normalnym" - ja chcę do biura!

DYNAMIKA SYTUACJI

Rajdy WRC to jedna z najbardziej widowiskowych odmian sportów samochodowych. W przypadku gier wideo nie można mówić nawet o namiastce tego "szoł", a jednak nieprzerwanie od wielu lat goszczą one pod naszymi strzechami, przysparzając wiele radochy. Jatka na całego zaczęła się od momentu premiery wspaniałej pozycji spod igły CODEMASTERS, a mianowicie COLIN MCRAE RALLY (PSX, PC). Na nową, trzecią już odsłonę rajdowych zmagań Szkota czekałem ze stoickim spokojem. Niestety, złamałem się w najgrubszym punkcie, nie wytrzymałem napięcia, totez po otrzymaniu stosownego telefonu - drogą szybkiego ruchu waliłem pełnym ogniem, aby później biegać po Redakcji jak ten pojszczany królik i wydawać z siebie nieartykułowane odgłosy. W domu zabarykadowałem drzwi, odpaliłem konsolę, 'kino domowe' i odmówiłem przyjmowania posiłków. Czy słusznie...?

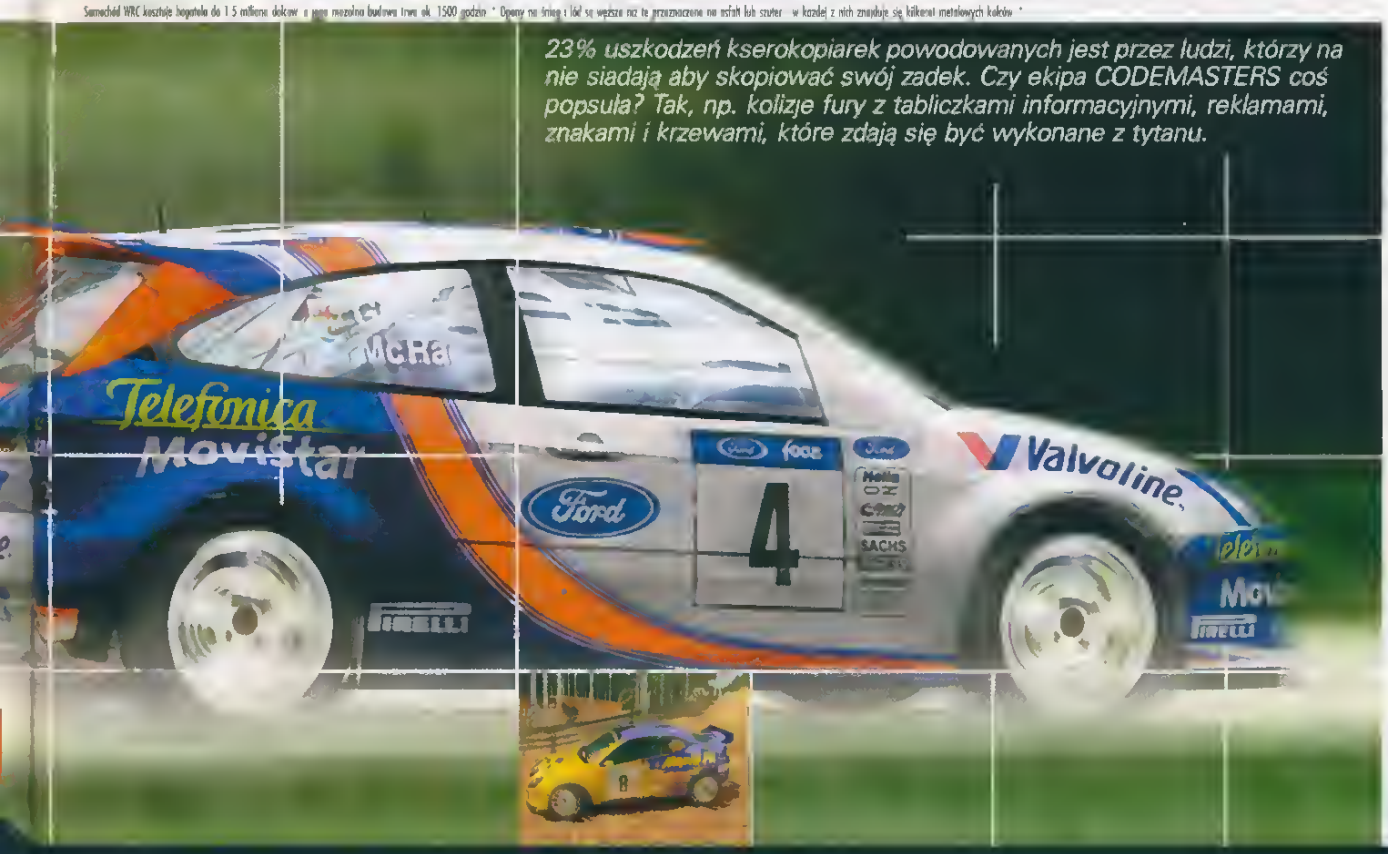
Na początek niemiłe zaskoczenie: twórcy gry nie pokusili się o wykupienie licencji (lub nie zdołali) na bieżący sezon, totez w trybie Championship tułasz się po rajdach, które zaskakują na całej linii. Oczywiście, rajdy Australii, Hiszpanii, Finlandii, Szwecji, Grecji, Wielkiej Brytanii są w porządku, ale Rajd Japonii, czy też USA (w których eliminacje nie są rozgrywane) to lekkie nieporozumienie (a gdzie Monte Carlo? Wszak WRC bez MC to bieda). Do pełni szczęścia brakuje tu jedynie Rajdu Afganistanu i





Samochód WRC kosztuje bogatego do 1.5 miliona dolarów a jego mozolna budowa trwa ok. 1500 godzin * Opony na śnieg i lód są węższe niż te przeznaczone na asfalt lub szuter - w każdej z nich znajduje się kilkanaście metalowych kolców *

23% uszkodzeń kserokopiarek powodowanych jest przez ludzi, którzy na nie siadają aby skopiować swój zadek. Czy ekipa CODEMASTERS coś popsuła? Tak, np. kolizje fury z tabliczkami informacyjnymi, reklamami, znakami i krzewami, które zdają się być wykonane z tytanu.





■ Rajd Hiszpanii - no to jak, walimy na autostradę..?

Osamy zapiarniczającego na teczce lub ośle Mniejsza z tym, bowiem najważniejsza, krowa, jest zaprawa, grywalność znaczy się To nie koniec breków licencyjnych - również nazwiske oponentów zostały wybrane losowo z kszązki telefonicznej Dosyć to niezręczne posunięcie tym bardziej, ze w poprzednich odsłonach serii można bylo nakopać koalicji najlepszych kierowców rajdowych Kolejne burakı? Hm, w czasie postoju w "padoku" (strefa serwisowa) między OS-ami wyaliminowano "wskaźnik napraw" (wypisz-wymaluj to w "jedynce" wprowadzono ten element do ścigałek szutrowych, nawiązując do rzeczywistości). Mierzi niezmiernie, iz automatycznie naprawione zostaja wszystko jak leci, baz konsekwencji czasowych, e ingerencja Gracza ogranicza się do mozliwości ustawienia parametrów poszczególnych komponentow Przy okazji, między bajki można włozyć zapewnienia developera dot interaktywnych przerywnikow w "serwisowkach" - są to najzwyczajniejsze w świecie real-time'owe przerywniki w dodatku często się powtarzające i tak na dobrą sprawę nic e nic nie kręcące. Z kolei padaką okrutną wydaje mi się patent dotyczący wymieniania części Wyobraz sobie, Szanowny Czytelniku, iż najpierw trzeba je zdobyć w pocie czoła, aby później zamontować Cóz to oznecza w praktyce? Ano, jeśli przyjdzie Ci się zmagać w Rajdzie Szwecji, to przy pierwszej proble MUSISZ walczyć na jakichs głupkowatych oponach Po ukończeniu Rajdu Szwecji otrzymujesz. no jasne, opony na śnieg Rewelacja Nigdy bym na to nie wpadł! Wcale pocieszne są również uproszczenia w menu



■ Rajd Anglii w takich scenerіach można by smiała zagrać w jakiegos dopasionego doomowca!



odpowiedzialnym za grzebanie w babechach samochodu, w efekcie czego np w sekcji Engine mozna ustawić "dyfer" Zaiste interesujące A taraz zla wiadomość dla maniaków wykręcających wyniki w trybie Stages (odpowiednik Time Trial) nie mozna dostosować parametrów wozu wg własnego widzimisię Irytujące, przeciez to nie jest Arcade! Malo tego - rekord danej trasy zapisuje



■ Tak testujemy gry Ota fawa mozliwosc (all rights reversed,) multiplayerowej zabawy na zdjęciu HIV szarpiący na PS2, a takze "gupi" męczący Xboxa Gwoli scisłasci - ta dziola! (...) Roznice w grafice generowanej na konkurencyjnych sprzętach są nieznaczne, oczywiscie z korzyscią dla X-a.

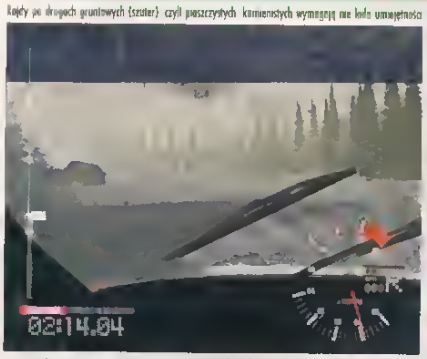
MOJE 3 GROSZE



Nie zaliczam się do zagarzałych fanatykow COLINa, więc maze to co napiszę uznacie za lameriadę, ale monotonio krajobrozu w wyścigach CODEMASTERS skutecznie mnie zraza (chyba dlatogo wolę męczyc serię V-RALLY) Trzecia edycja zaskaczyła mnie pozytywnie w tej materii, ba chac oprawa nie rabi większego wrażenia (lepsza niz w TOCA, z kolei HIV twierdzi odwratnie), ta design tras jest bardza urozmaicony wiele drabnych szczegoław pobacza, trasa wije się bardza "zmysłowo", ta w gore, to w dół, tu mulda, tam mostek, rozwidlenie, postarano się o wspaniałą wizualizacje warunków pogodowych (śnieg wymiata) Gro pomyka z zadowolającą prędkoscią (nie to, co WRC), nie przycina (jak w V RALLY 3), krajobraz "buduje się" sporadycznie, co jednak trzeba zaznaczyć - model jazdy pogorszył się (trochę pływa, ołe do przyjęcia), w związku z czym utrzymanie auta na trosie stanowi wyzwanie (a ustawienia to ja zazwyczaj olewam).□

8+

Kajety po drogach gruntowych (szuter) czyli piaszczystych kamienistych wymagają nie lada umiejętności, bowiem taka niewierzchnia może być śliska niczym lód (np. australijski boksyt). W ciągu roku kierowcy zrobią średnio ponad 12 tysięcy rzy





■ Rajd Szwecji. Na zewnątrz cholernie zimno, zawieja, Mikołaj na sankach i nagie bałwany;). Ale nie o to chodzi... Przede wszystkim jest ślisko i hamując należy wziąć sporą "poprawkę". A widok FPP daje radę - te płatki śniegu na szybie i wycieraczki zostawiające smugi... huhu!!!

się tylko i wyłącznie w rzeczonym trybie, w związku z czym można zapomnieć o zapisaniu podkręconego rekordu dopasioną furą w Championship (GT2 się kłania (

WSZYSTKIE DROGI PROWADZĄ... PRZED SIEBIE

CODEMASTERS zdążyło już przyzwyczaić fanów serii do perfekcyjnie opracowanych tras. Nie inaczej jest tym razem. Nie widzę sensu opisywania poszczególnych lokacji, wymieniania dokładnej liczby występujących szykan, hopów, "water-splashów" czy też newrotów. Napiszę za to, że trasy obfitują w pułapki pokoju krawężników na kryteriach ulicznych (OS-y na drogach publicznych), wyżłobienia, rowy i nasypy (w lasach),



które skutecznie upodlają zabawę, stanowią za to głęboki ukłon w stronę realizmu. A co powiesz na temat możliwości przeprawienia się przez takie "zjawiska", jak np. kopalnia odkrywkowa w Anglii (nawiązanie do "jedynki"?), czy też okolice a'la rodzinne włoska Ryo Hazuki (Japonia)? Smakowity kąsek. Jest tylko jeden szkopuł: niektóre trasy zostały oznakowane w sposób mało szczegółowy. Momentami pilot rzuca instrukcje ze szybko, że zbyt duzym wyprzedzaniem (a strzałki nawigacyjne wcale nie pomagają), co przy nawarstwieniu zakrętów potrafi wyprowadzić z równowagi. Zdarzyć się zatem może, że zerzucesz furę dając wiarę nawigatorowi, składając się do prawego nawrotu, ale okazuja się, że ów nawrót występuje dopiero za lekkim łukiem. No i "dzwon" gwarantowany.

Jak donoszą "szpiedzy", CODEMASTERS nawiązało ścisłą współpracę z rajdowym zespołem Forda. Oba teamy wymieniały się spostrzeżeniami na temat gry. Ford dostał wysoki priorytet ingerowania w procas jej tworzenia, z kolei CODEMASTERS - dostęp do danych gromadzonych skrupulatnie przez Ford Rallye Team. 40 programistów ściśle współpracowało z konstruktorami oraz technikami Forde, w efekcie czego miał powstac zupełnie nowy model jazdy. Fakt, został on definitywnie przebudowany, tyle że w niewłaściwym kierunku. Po pierwsze, samochody wydają się być bardziej bezwładne, tzn. ciężko jest wyretować się z opresji wciskając gaz. Po drugie, trza szanować gaz na zakrętach, ot, z chlebkiem, gdyz fury zachowują się niczym Viper;), kwestia treningu. Nie zmienia to jednak faktu, ze "rzucanie psem" sprawia masę radochy. Wyraznie in plus jest również fakt, ze poszczególne fury prowadzi się zróżnicowanie, reagują w odmienny sposób na manewry Gracza (przy okazji - w Championship można jezdzić tylko i wyłącznie Focusami). Ale, ale... O ile wyścigi szutrowe kręcą na swój sposób, tak sprawe się rypie w przypadku OS-ów asfaltowych (których notabene upchano w grze stanowczo zbyt wiele) - ciężko to określić, ale w uproszczeniu chodzi o zbyt arcade'owe reakcje aut.

WYKONANIE

Zadne to novum, iz CODEMASTERS ma tyle wspólnego z tworzeniem potężnych engine'ow, co brodaty kozy bzykający. Pod względem grafiki, konkurencyjne WRC wciąga trzeciego COLINa noskiem. Ale po kolei... Rozdzielczość i tekstury

TURNIEJ

Obecnie, jak wiecie, trwa domowy turniej GRAN TURISMO 3. Tym samym na początku przyszłego roku, gdy będziemy go kończyć, rozpoczniemy nową walkę na bezdrożach, asfalcie i śniegu. Oczywiście mowa tu o COLINie 3. Tak jak w przypadku GT3, pogramy w biega w kolejnym turnieju domowym. Na reguły, terminy zapisów i samego turnieju, oczekujcie w najbliższych kącikach wyścigowych. Ciężko teraz obrać jakieś kryterium rywalizacji (choć nie przeczę, mam już pewien pomysł jak sprawnie i "bezpiecznie" go poprowadzić) ale mając pewność że wszystko zostało odkryte. Jedno, co wiem, nagrodą będzie wypasiona kierownica Logitecha, ufundowana przez CD PROJEKT. Zapraszamy do sklepów po 6 listopada. Zaczynajcie trenować, bo żartów nie będzie. [gamera]







■ Dzięki zaawansowanemu systemowi "psucia samochodów", takie widoki jak "rolada" są w trzecim COLINie na porządku dziennym. Oczywiście, trzeba tylko chcieć, a chcieć to moc!



pozostawiają sporo do życzenia (nieznacznie lepiej wypada wersja na X-a), a wąska paleta barw to jakieś nieporozumienie. Piękna krajobrazy, jakie w rzeczywistości towarzyszą kierowcom biorącym udział w 'rajdzie tysiąca jezior", w grze wcale nie są tak piękne. O ile jednak Rajd Finlandii lub USA zostały okraszone w miarę ładnie, tak np. za Rajd Gracji dekiel komuś podziurawić to mało. Profanacja? Nie, profanacja to dopiero wizualizacja efektów działania "elektrowni" (polecam obczajenie pierwszego lepszego SSS). Całe szczęście ze animacja nie rwie, framerate trzyma fason, a i dynamika nie zawodzi (w przypadku rzeczonej serii zawsze na wysokim poziomie). Modele samochodów (w archiwalnych numerach PE ukazały się stosowne zestawienia) są ładne, choć nie zasługują na oklaski - opowieści o kilkunastu tysiącach polygonów są warte garsc kłaków. Ciaszą za to detale a'la bump-mapping zapodany tu i ówdzie, otwierająca się po "baobabach" drzwi, odpadająca po "dzwonach" lub hopach maska, pajęczynka pęknięć na tylnej szybie, czy wreszcie - !!!UWAGA!!! - możliwość zarwanie opony z felgi. A smaczki? Wybałuszyłem gały, gdy zmagając się z puchem okrywającym Szwecję zauważyłem kibica popylającego na skuterze śnieżnym, ew. w Hiszpanii, jadąc po moscie dostrzegłem samochody pędzące po autostradzie znajdującej się pod mostem. Nie mniej pozytywna wrażenie wywarł na mnie helikopter w USA, lecący równolegle kilka metrów od samochodu, wzniecający gęste tumany kurzu. To wszystko jednak małe piwo w porównaniu z bajarem w postaci pracujących wycieraczek zbierających z szyby krople wody lub płatki śniegu, dodatkowo zostawiających przekozacka smugi. Rewelacja! Zbierające się płatki częściowo ograniczają widoczność, zas krople deszczu... huh, charakterystycznie przesuwają się do góry wskutek pędu auta. Coś pięknego, tym bardziej, ze nie ma mowy o schematyczności padających kropel. Co się tyczy Replayów, to są na tyle fachowe, że widać na nich, jak Colin "szczurkowaty pyszczak i królicze zęby" McRae wespół ze szpakowatym Gristam ulegają siłom działającym na ich ciała podczas przyspieszania, daptania po hablach czy tez skoków na hopach, nie porażają jednak ani dynamiką, ani zroznicowaniem ujęć, no i wykluczają jakąkolwiek ingerencję Gracza. Co jest warte odnotowania, Xbox posiada Multiplayer dla 4 Graczy

Do budowy klatki bezpieczeństwa wewnątrz samochodu, która chroni załogę przed zgnieceniem (np. podczas "rolady") zużywa się ok. 50 metrów rur.*



(Split Screen). Oprawa dźwiękowa w normie - fantastycznie zsamplowane pracujące silniki, zawieszenie, "strzały" itd., muzyka przygrywająca tylko w menusach (silentowa gitarka). Polecam podkręcić 'voluma' i posłuchać pracy wydechu subarki podczas hamowania silnikiem!!!

CZY ZEUS BYŁ ELEKTRYKIEM...?

Słowo się rzekło, kobylka u płota. Trzecia część serii COLIN MCRAE RALLY stała się ciałem, nie spłoniła jednak pokładanych w niej nadziei. Dlaczego? Hm, ponoć kwakanie kaczki nie powoduje achów i nikt nie wie dlaczego. Pomimo zawercia w tejze racanzji poglądów, za które mogę zostać wytarzany w amole i pierzu do wszystkich tanów COLINa apeluję o



■ Rajd USA - japońskie samochody i Stany? No tak, chodzi o przemyt ludzi (pod klapą silnika trzech Azjatów)



wyrozumiałość (mam pecha do "wielkich tytułów", hłehłał) i przetestowanie gry we własnym zakresie. Rzeczoną grę oceniłem z pozycji "Gracza doświadczonego", totez amator/laik szutrowej wścieklizny powinien wzbogacić ocenę końcową o jedno "oczko", tym bardziej jeśli ma 'głęboko' licencje i całą otoczkę, a kręci go przede wszystkim jazda. Niestety, jest to kolejny jałowy sequal, nie wprowadzający nic nowego do ' gatunku, w dodatku wyglądający - mówiąc dyplomatycznie - "tak sobie" na naxt-ganowych sprzętach. Mimo wszystko jest to pozycja warta uwagi () No to zjeżdżam, wszak trza walić dzidą po hopach,) □

MOJE 3 GROSZE

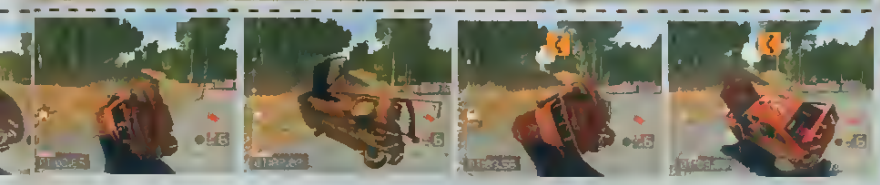


Źle i chaotycznie oznakowane trasy (pilot i strzałki w większości przeszkadzają niż pomagają), jazda w Championship tylko Focusem (możliwe, ze jak wszystko odblokuję to się to zmieni), a graficzne "skoki" jakościowe, brak "szczegółowych" podsumowań czasowych po każdym OS-ie (te przed początkiem następnego OS-u są mało czytelne i za szybko się "ulatniają") i brak jakichkolwiek ustawień wozu w STAGES (odmiana Time Trial) te czynniki złomały moje - i zapewne wielu innym Graczom - serce. Fakt, grze nie brak zalet: nadal doskonały model jazdy (chodz na niektórych OS-ach potrafi załomać), kilka nowych elementów i ulepszeń podczas samej rozgrywki (np. sam system startu podczas Championship znany z rzeczywistych rajdów, czy uniemożliwienie scinania (największej bolączki poprzednich części), oraz w miarę ładna grafika na większości OS-ów przebijają w jakims tam stopniu niedoścignięcie "Trojka" jest, niestety, najmniej udane i odstaje od swoich poprzednikow [Gamera]

8-



■ Rajd Finlandii nie przez pomyłkę nazywany jest "rajdem tysiąca jezior". A co z "tysiącem mostów"...?



SLANGIEM NA WARĘ, czyli...

Terminologia Stosowana

Baobab - przygrzmocenie w drzewo
Dyfer - mechanizm roznicowy
Dzida - jazda "ile fabryka dała" na odcinku prostym
Dzwon - wypadek
Elektrownia - reflektory montowane na masce (do jazdy nocną porą)
Dpór - koniec prostej drogi
Rolada - wielokrotne dachowanie
Rzucanie peem - slajd w łuku
Slajd - kontrolowana jazda poślizgiem
Strzały - efekt działania podtrzymania turbo - elektronicznego systemu, który wtryskuje paliwo do cylindra w momencie zdjęcia nogi z gazu paliwo spala się wybuchowo (ogień widowiskowo walący z rury wydechowej i potężny huk)
Water-splash - przejazd przez kałużę, potok itp. Bardzo widowiskowe dla gapiów, niebezpieczne dla samochodów z tytułu zagrozenia dla rozgrzanych mechanizmów
Zapięcie bloków - bardzo ostre hamowania

PE X WERDYKT

HIV

CODEMASTERS WYSCIGI

GRYWALNOSC: 8

PLUSY	MINUSY
▲ model jazdy (mimo wszystko)	▼ brak licencji
▲ trasy	▼ system zdobywania części
	▼ idiotyczne zmiany

OCENY: LOKI 8, KLEJU 7+, MYSZAQ 8, SHIVA 8+ NOSNIK DVD

Dystrybutor gry: CD Projekt, Premiera: 6 listopad 2002, Cena: 229,90 zł



BETA WERDYKT

O tym, że koponiny KONAMI urosły w wielu kręgach do miana memal kultowych, wie nawet Playman. Trudna zatem oceniac grę, która ma nas bawić minimum przez najbliższy rok, po zaledwie tygodniowej zabawie - stąd pokusiliśmy się o beta werdykt, chcąc mieć pewność, że ten koncowy (za miesiąc) będzie w pełni obiektywny i poparty dziesiątkami godzin testów. Jednym słowem GRAMY!

PRO EVOLUTION SOCCER 2

Shivo	8+
Koso	8+
Loki	8+
pLaYmAn	9-
Norby	9-
GOPA (CPISS)	8+



PRO EVOLUTION SOCCER 2

Zaskoczenie jest tym większe, że premiera szykowana była na początek listopada - tymczasem PES2 zaatakował już z końcem października!











Niedawno kilka miesięcy temu podniecałem się niczym niedorozwinięty dzieciak świetnym WINNING ELEVEN 6, wbrew pozorom nie do końca miałem przekonanie co do podobnych zachwytow oraz wszystkich tych "ochów" i "achów" z okazji premiery europejskiej wersji gry. Jak się okazało trochę słusznie. PRO EVOLUTION SOCCER 2 to gra wielka, co do tego nie ma wątpliwosci, jednak z pewnością nie tak wielka, jak mozna było oczekiwać. I teraz pytanie brzmi czy dlatego, że oceniać ją przyszło - nawet podswiadomie - przez pryzmat WE6, czy po prostu mała, zółte ludki tym razem zwyczajnie coś zepsuły. Stawiam na to pierwsza.

Szarpiąc w PES2 wespół z Kosem na ECTS-ie, miny mieliśmy nietęgie - żadna rewalacja, co jest?! Szybko zwaliliśmy ów mało budujący fakt na bark zamiaszania panującego podczas targów, na rzecz zbyt częstych odwiedzin stoiska z procentowymi łakociami, wreszcie na to, że w Anglii jeżdżą lawą stroną i piją herbatę z mlekiem, więc pewnie grać na Wyspach trzeba lawą nogą będąc obróconym tyłem do telewizora. Hmm. Intro zywcem przeniesiono z WE6, czyli mówiąc prościej niebywale podgrzewa atmosferę, za co cześć i chwała głównie grupie Queen i kawałkowi "We will rock you". Taki podkład muzyczny, to je rozumiem. Nie rozumiem natomiast, dlaczego w samej grze muzyka w menusach bądź przy powtórkach jest od kilku lat w stylu "japonskie brzdękanie". Moze ktos im powinien powiedziec, ze my wolimy coś bardziej zywego, mamy "Idole" i w ogóle. Jestem na tak. W srodku wszystko "po staremu", dokładna odbicie opcji zawartych w japońskiej adycji. Łącznie z trzema dywizjami w Lidze Mistrzów, wypozyczeniem piłkarzy bez opcji definitywnego transferu, pensjami wypłacanymi zewodnikom po kazdym meczu i rozgrywkami pucharowymi w trakcie sezonu. Słowem - młodzio.

Boisko przynosi mieszane uczucie i sytuację przedstawię z dwóch ujęć: z pozycji Gracza traktującego PES2 jako kontynuację pierwszej części gry oraz z pozycji Gracza szarpiącego od kilku miesięcy w WE6. Jeśli nie miałeś okazji przyjrzeć się japońskiej warsji, oczekuj rozkoszy, w dosłownym tego słowa znaczeniu. Dopracowano grafikę, likwidując cholerną sterylność cechującą PES, a piłkarze wyglądają o niebo bardziej szczegółowo, wprowadzono mimikę twarzy, są bardziej zróżnicowani pod kątem budowy ciała, wreszcie o wiele większa liczba polygonów i swietne tekstury pozwoliły na wprowadzenie drobiazgów pokroju emblematów na koszulkach (mozna edytować, fajna rzecz). Wyraźnie przyspieszono rozgrywkę. Akcje nabrały tempa, zawodnicy częściej pokazują się na wolnych pozycjach, zdecydowanie szybciej wychodzą do zagrywanych piłek. Wspaniałą nowością jest wprowadzenie fauli podczas starć w powietrzu. Tym samym POTĘŻNIE wzrosła grywalność, zwłaszcza za walki o górną piłkę zrealizowano z niezwykłym wyczuciem i smakiem - są niebywale sugestywne - a animacja piłkarzy to mało powiedzieć. Rzecz zawodowa. Smaczku dodaje fakt, że często nie wiadomo nawet, kto przawinił, co wbrew pozorom bardzo często ma miejsce podczas oglądania normalnych meczów w telewizji. Inne zmiany dostrzec idzie przy walce bark w bark - piłkarze rozpychają się i upadają teraz na kilka róznych sposobów, daje się zauważyć motyw pociągania za koszulkę - wprawdzie przy odrobinie samo-sugestii, tak czy inaczej jednak kocham tych małych ludków z tokijskiego oddziału. O nowych animacjach przy faulach lub pokazywaniu kartonika piszę juz tylko dla formalnosci. KONAMI chwali się wprowadzeniem do gry trzech nowych form dryblingu, co brzmi pięknie i w ogóle bum-

Ujmując sprawę w najprostszy sposób: jeśli nie grałeś wcześniej w WINNING ELEVN 6, masz z głowy kilka najbliższych tygodni, przepadłeś. Szczęściarz.

Piła



cyk-cyk, w praktyce jednak dopiero po przeglądnięciu Tutorial w treningu zaczyna się kumać o co chodzi (jakby). Najlepsza są motywy z wypuszczeniem piłki przed siebie - wklepując szybko "R2" w momencie gdy chcesz zmienić kierunek biegu, zawodnik automatycznie wypuszcze sobie piłkę do przodu na pewną odległość co umożliwia efektowne minięcie przeciwnika. Więcej na temat zwodów i dryblingu przeczytasz w poradniku, który zamieściłem w bieżącym numerze w "Kąciku sportowym" - rzecz warta przeglądnięcia nie tylko dla początkujących Graczy

Doszło kilka innowacji w ustawieniach, zarówno przedmeczowych, jak i tych związanych z taktyką/formacjami. Te pierwsze stanowią głównie bajerki związane z efektami podczas rozgrywanie meczu - race na trybunach, możliwość ustawienia komentarza w taki sposób, by sprzyjał gospodarzom, gościom lub był neutralny, analogicznie do tego co napisałem przed chwilą ma się też ewentualny doping kibiców. Zmiany związane z formacjami sprowadzają się z kolei głównie do jeszcze bardziej drobiazgowego potraktowania statystyk opisujących piłkarzy. W PES2 jest ich ogółem dobrze ponad dwadzieścia, połowa ma pewnikiem zaledwie marginalny wpływ na zachowania się danego futbolisty na boisku, ale... jest więc odnotować rzecz wypada. A wracając do rozgrywki, przypomniała mi się istotna sprawa - wreszcie można bez większych stresów przyblokować zawodnika biegnącego jak idiota do piłki wychodzącej na aut, co kończyło się wiadomą stratą. Teraz szybkie wklepanie kombinacji "R1+R2" faktycznie stopuje delikwenta, pozwalając piłce spokojnie opuścić plac gry. I daje jednocześnie wątpliwą możliwość odsłuchania niezwykle błyskotliwego tekstu z ust komentatora, w stylu "ooo, mamy aut". Huh, niewdzięczny to temat. Autorzy poszli wreszcie po rozum do głowy, wywalając nudziarzy - T. Butchera i Chrisa Jamesa w zamian dostaliśmy jednak nie mniej irytującą parę o niewiele mówiących w Polsce nazwiskach Peter Brackley oraz Trevor Brooking (m.in. stacja BBC). Na pewno sprawdzają się w tej roli lepiej od poprzedników, mają nieco bardziej 'gedane' i zywiej raagują na to, co dzieje się na boisku, nie opanowano niestety trudnej sztuki uniknięcia irytujących powtórzeń, podobnie jak niekiedy beznadziejnie głupich - nie mających nic wspólnego z sytuacją na murawie - komentarzy. Nie wiem jak Wy, ale "szansa na szybką kontrę" po tym jak wybiłem piłkę na rzut rożny jakoś niespecjalnie do mnie przemawia. Jeśli już ustawicie opcję nawijania, polecam włączyć wymawianie nazwisk piłkarzy - wtedy jako całość da się tego nawet słuchać. Haczyk znowu tkwi tutaj w tym, że w przypadku braku licencji na wybraną drużynę komentator wymawia nazwiska w sposób przekręcony, a niekiedy - nawet gdy licencja jest tak jak w przypadku reprezentacji Polski - mało powiedzieć dziwny. Zresztą, posłuchajcie sami - usmiałem się zdrowo, nie ma to jak brytyjski akcent i kompletna nieznajomość tematu. Dla mnie kwestia oprawy dźwiękowej to wciąż największa bolączka serii - stąd tak marudzę

Grałeś już w WE6, choćby jeden jedyny raz? Pytam nie bez powodu, bo z takiej perspektywy rzecz ma się znacznie mniej rajcownie, PES2 wydaje się być wtedy grą tylko bardzo dobrą. Po prostu nie da się oszukać faktów oczywistych: odpalając swego czasu japońską wersję spędziłem na szarpaniu wespół z Ajem "jaszcze tylko jednego meczu" całutki bozy dzień, szajba na całego. Tymczasem po odpaleniu PES2 zagrałem raz, zagrałam drugi, po czym włączyłem wciąż nieskończone GTA3. Myślę, że wiesz, o co mi chodzi - w PES2 brakuje tego wspaniałego magnetyzmu cechującego WE6. Bierze się to stąd, iż edycja z KKW wprowadzała mnóstwo zmian (był wyraźny skok jakościowy w stosunku do PES-a, szereg innowacji), tymczasem zmian i udoskonaleń pomiędzy WE6 i PES2 nie ma praktycznie żadnych. Ba, poza wyeliminowaniem niedoskonałości engine'u, objawiających się zwolnieniami animacji - teraz rozgrywka jest do bólu wręcz płynna - ZWALONO kilka elementów! Tak, zwalono. Po pierwsze primo, zmniejszono szybkość gry, o czym niby było wiadomo od początku, mimo to... Nie ma się co czarować, przydałby się pasek pozwalający dowolnie regulować 'speed' dokładnie jak w serii ISS PE na Szaraku - i tyle. Niezrozumiałym też dla mnie posunięciem, czyli po drugie primo, okazała się być modyfikacja posyłania futbolówki przy dośrodkowaniach. O ile w WE6 piłka bita jest silnie, z rotacją, tak w PES2 powróciły znane z pierwszej części wrzutki, jak ja nazwałem, "z polskiej ligi". Innymi słowy, leci ona w powietrzu dobrych kilka sekund, i mało tego - leci cholernie wysoko. Za wysoko! Ja rozumiem ze taki Kosowski może walnąć w naszej ekstraklasie piłkę dwadzieścia metrów do góry przy dośrodkowaniu 'do nikogo", ale czemu mam takie coś oglądać grając najlepszymi w PES2, to już nie bardzo. Wrzutki reprezentują "wysoki poziom",), co zresztą skomentowaliśmy podczas jednego z multiplayerowych posiedzeń





Co by tu jeszcze ... spie*rzyć, panowie? Uciekając od retoryki owego kabaretowego tekstu, napiszę, na wszelki wypadek, istotną rzecz. TA GRA JEST WIELKA. Nawet jeśli obcowałeś z WE6. Im dłużej spędzam czas przed telewizorem, tym coraz bardziej się do tego przekonuję. Gameplay zyskał na jakości: zawodnicy są bardziej zwrotni, dużo bardziej konkretnie niż w PES-ie prezentuje się kwestia dryblingu. Playman mi tu jeszcze nawija o "lepszej niż w WE6 siatce") - ten to dopiero potrafi znaleźć istotne dla rajcowności pozytywy. Hmm, z kolei GOPA na koniec prosił, bym napisał, że "mnie rozwala w PES2" - nie wiem o co mu chodzi, ale niech się "gupek" cieszy. Za miesiąc dokończenie recenzji, ukazanie gry pod kątem bardziej technicznym, drobiazgowym, czyli po wylapaniu wielu istotnych smaczków, które dopiero wypłyną - jak zawsze w przypadku tej serii - po rozegraniu znacznie większej niż dotychczas liczby spotkań. Beta ocena nie uwzględnia też faktu istnienie WE6 i jest wystawiona na podstawie kontynuacji PES - jaśli graleś w japończyka, czytaj ją jako "8". Sorry, no bonus. Płaczek KONAMI nie można ciągle oceniać z hurra optymistycznym akcentem tylko dlatego, że to "ISS/PES", w końcu dwa plus dwa nie zawsze równa się cztery □

Zapomniałem w tekście wspomnieć o stadionach - w porównaniu do PES-a jest sześć nowych. Ha, wiedziałem, że znajdę jakiś idiotyczny pomysł na slogan.

BETA WERDYKT

SHIVA

KONAMI SPORTOWA

GRYWALNOSC: 8

8+

PLUSY

- masa innowacji

MINUSY

- ale tylko w stosunku do PES-a

* ocena (wstępna) jest wypadkową ocen zgredzioli

NOŚNIK DVD



OPINIE grających

Hm, jak by to powiedzieć... Jestem odrobinę rozczarowany. WINNING ELEVEN 6 był pierwszą grą na PS2, której byłbym gotów wlepić "dychę" bez godania, toteż na PES-a 2 czekałem rownie niecierpliwie, co emeryt na przydział kwaterunku. I niby jest fajnie - piłkarze ruszają się po boisku z zadowalającą szybkością (można zapomnieć o anemii towarzyszącej pierwszemu PES-owi), starcia o górną piłkę są miłą innowacją, w piłkarzy wpakowano większą porcję polygonów (świetnie prezentują się realistyczne tekstury twarzy), a dopasionej Master League nie wspominając. Teraz mniej przyjemne wnioski. No boisku jest znacznie więcej niekontrolowanego chaosu, niżli w "jedynce". Piłka odskakuje notorycznie, zbyt często można przejść przez obronę "na przebój" (wystarczy liczyć na łut szczęścia), a niekiedy w ogóle nie wiadomo "kto, jak i dlaczego". Pewnie, można powiedzieć, że w ten sposób seria nadal ewoluuje w stronę realizmu, ale to czcze gadanie - dla mnie ta gra nie umywa się do WE6. Co nie zmienia faktu, iż - mimo wszystko - podtrzymuje genialną grywalność poprzedników i nie ma konkurencji. Czyżbym Ci namącił w głowie, Drogi Czytelniku?□ [koso]

Pierwszy meczyk i od razu lekkie rozczarowanie. Dośrodkowania rodem z polskiej ligi, piłka nie trzyma się nogi tak jak powinna (chociaż umiejętne tego wykorzystanie może być plusem), postacie czasami robią nieskoordynowane ruchy, no i te niepełne licencje (KONAMI brakuje kasy?). Jednak po rozegraniu większej ilości meczów, potrzę no PES2 bardziej pozytywnie niż początkowo. Strzały zyskały na sile (chociaż nie wszyscy się z tym zgadzają), bramkarze na inteligencji, jest kilka nowych animacji (przepychanki), a i graficznie wydaje się być trochę lepiej (siatka jest wyraźnie lodniejsza, a tekstury nieco wyraźniejsze). Jeżeli mosz jednak stycznośc z WE6, to odpal drugiego PES-a chociażby w celach informacyjnych (aby sprawdzić, czy PSX EXTREME wstępnym werdyktem nie kłamie) - japońska wersja jest po prostu lepsza i bardziej grywalna. Ale patrząc przez pryzmat części pierwszej, nowy PES jest, moim skromnym zdaniem, zdecydowanie lepszy (przede wszystkim zwrotniejsi przeciwnicy, co pozwala na precyzyjniejszy drybling)! [pLaYmAn]

Europejska wersja, moim zdaniem, znowu troszeczkę odstaje od wersji japońskiej, chociaż już nie tak bardzo, jak poprzednie edycje. Od tekstów komentatorów, mimo ich zmiany, nadal wieje nudą, nie wnoszą one niczego dobrego do gry (jednak japońskie gul gul-gulgotanie dużo bardziej mi odpowiada). Ale poza tym wszystko na najwyższym poziomie. Poprawiono oprawę graficzną, więcej detali, bardziej płynna animacja, więcej zagrań, większa dynamika i kupa innych nowinek... co tu więcej pisać, w PES2 trzeba grać! [Narby]

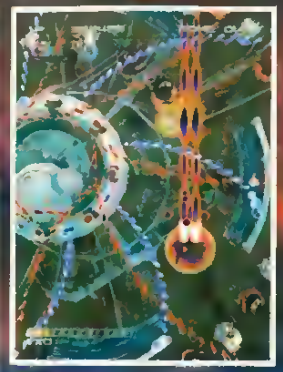
IKARUGA

"To już jest koniec, nie ma już nic" - tak oto można w skrócie powiedzieć o ilości gier, jakie mają się jeszcze ukazać na Dreamcasta. IKARUGA jest w pewnym sensie pożegnalnym prezentem SEGI dla fanów Dreame - i trzeba przyznać, iż pożegnanie to jest niezwykle udane

Początkowo gra zwać się miała Project RS-2, i być nieoficjalnym sequelem jednego z najwspanialszych shooterów 2D "Radiant Silvergun" (Sega Saturn). Jak się okazuje, IKARUGA podtrzymała poziom poprzednika, mało tego - moim zdaniem totalnie go zdeklasowała! Wprowadzono całkowitą innowację jeżeli chodzi o system gry. stateczek, który mamy przyjemność prowadzić, posiada dwa oblicza, które możemy zmieniać w czasie walki. Przeciwnicy również dzielą się na dwa typy (ciemny i jasny) i jeśli dajmy na to naparza w nas jakiś wysłannik ciemnej strony - my zmieniamy swoje oblicze na tenże kolor i ze spokojem zbieramy pociski wystrzeliwane przez przeciwnika, tym samym ładując pasek super ataku. Do zniszczenia naszego statku dochodzi w momencie zetknięcia się z pociskami wystrzelonymi przez przeciwników o przeciwnym obliczu. Dla mnie rewelacja! Niby zasada jest prosta, iecz jeśli, Drogi Graczu, zobaczysz jak to wygląda "w praniu" i jak pompuje adrenalinę, uznasz że zmiana standardowego stylu gry to strzał w dziesiątkę. W sumie w grze nie znajdziemy innych rodzajów broni czy też dodatkowych "dupereli" dopakowujących nasz pojazd, jedyne co nam zostało, to perfekcyjnie opanowanie zmiany "skóry" i odrobinę strzelania. Pod koniec każdego z pięciu etapów mamy tradycyjnie bossa - i tutaj IKARUGA gwarantuje naprawdę ostrą męczarnię, końcowi strażnicy dają rade! W grze oprócz standardowego "Arcade Mode" mamy również Score Attack (trzeba nabić jak największą ilość punktów, najłatwiej za pomocą tzw. Chainów) oraz Practice, gdzie [illegible] przećwiczyć każdy z dostępnych etapów na każdym poziomie trudności. Znakomicie sprawdza się opcja dla dwóch Graczy - kolesie [illegible] się nawzajem, zbierając pociski o odpowiednich kolorach, pakują [illegible]ki specjala, ostrą sieją rozwałkę.

Jeśli chodzi o grafikę, to chyba nie widziałem (a muszę powiedzieć, że "dużo [illegible] strzelanki scrollow[illegible] to [illegible]ach, czy na



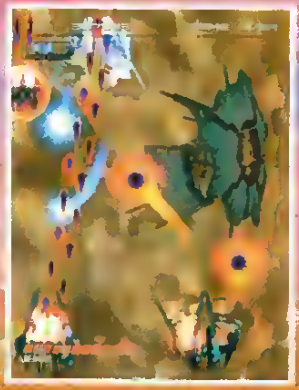


wyrenderowane tło i wyjątkowe wyrazistość obrazu. Muzyka również nie odstaje od reszty i jest kawałkiem dobrej roboty, nawet mój ulubiny REZ nie powstydziłby się ścieżki dźwiękowej z IKARUGI! Gra ma jedną wadę - choleme czarne marginesy po bokach ekranu, wprawdzie można zapodać "full screen", ale wówczas obraz ustawia się w poprzek i trzeba obrócić telewizor albo łeb (wersja dla bardziej leniwych;) o 90 stopni.

To wszystko, co mogę o tej grze napisać, musisz ją ZOBACZYĆ, Drogi Graczu. Jak widać na Dreamcasta można robić nadal dobre gry - szkoda jeno, że już raczej takowych więcej nie ujrzymy. Tak czy owak - dziękujemy! Chyba nie muszę nikomu dopowiadać, że jest to pozycja obowiązkowa dla każdego posiadacza DC i niech żałują ci, którzy pozbyli się już maszynki z zakręconym logiem: frajerzy nie ujrzą już IKARUGI... Wyjątkiem są tu posiadacze nocników, znaczy się GaCków. Ci orzy już w styczniu zostaną obdarzeni wzbogaconym o kilka bajerów (np. nowy "Training Mode") portem gry.□

Obróć swój telewizor, podłącz staruszka Dreamcasta i poczuj moc arcade'a.





MOJE TRZY GROSZE

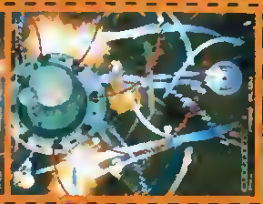
Pomysł w duchu - zamiast spiemiczać przed wypluwanymi przez natrętów kuleczkami, wystarczy pyknąć bulwona, zmienić kolor i można centralnie przyjąć serię. Nie oznacza to, że gtora jest łatwiejsza, niżli shooterki bazujące na klasycznych zasadach, bowiem wrogo ustosunkowani pienzinie serie zamiatają, różnobarwne kuleczki nadlatują zewsząd i trzeba się pieronsko pilnować, by ogień nam d'"y nie strawił, w mgnieniu oka kolorki przełączając, a i grafa "na pamięć" jest tu wskazana. Niezła.□

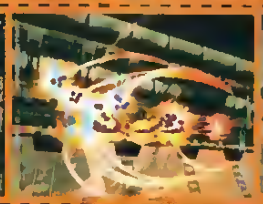
Kujon

7

Jak widać, nie [illegible] sporo [illegible] dzieje, [illegible] dziadka [illegible]mka. Ale nie [illegible]ój żal'y, po [illegible] [illegible]nim [illegible] spokojnie będziesz [illegible]omował nad sytuacją.











WERDYKT

M@JK

TREASURE STRZELANINA

GRYWALNOŚĆ: 8

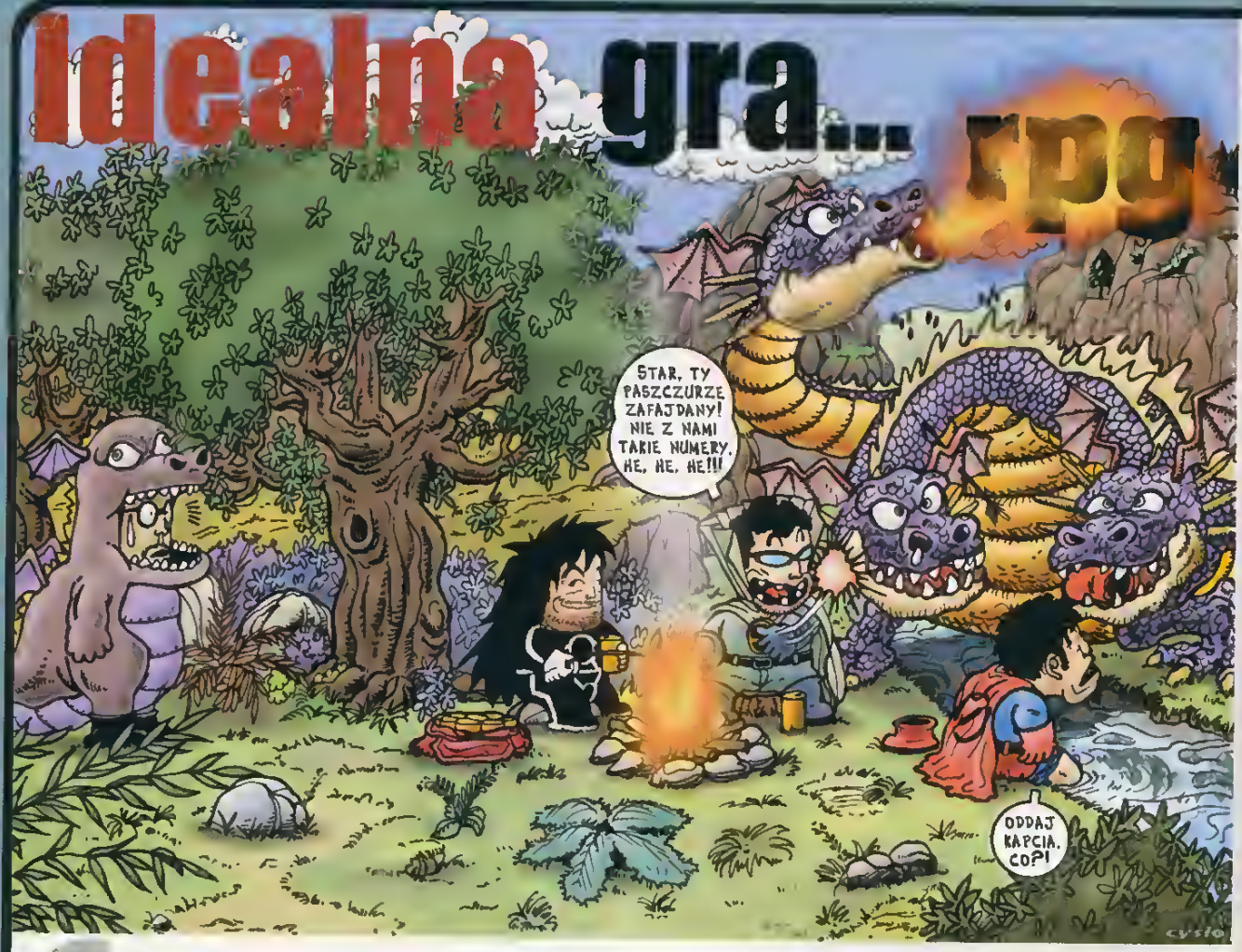
8

8

PLUSY	MINUSY
▲ bardzo ładna grafika	▼ problem z czarnymi paskami
▲ dobry patent z "dwoma obliczami"	▼ etapów mogło być więcej

OCENY ZGREDZIOLI:

Idealna gra... RPG



Aby w ogóle zacząć temat idealnego RPG, trzeba zastanowić się, z jakiej szkoły powinien się on wywodzić. Istnieją wszak dwie - konsolowa (czyli japońska), kładąca największy nacisk na fabułę (często bardzo liniową) i dość swobodny klimat towarzyszący rozgrywce, oraz pecetowa (amerykańska i europejska) skoncentrowana na swobodzie Gracza, usiłująca kopiować rozwiązania z fabularnych role-playów, a jednocześnie charakterystyczne pod względem dość ciężkiego klimatu. Gdybym ten tekst pisał parę lat temu, to nie miałbym takiego dylematu, lecz teraz coraz częściej światy konsolowej i komputerowej rozrywki ulegają przemieszaniu, co ze swojej strony poczytuję za plus, choć w tym momencie muszę się na coś zdecydować. A może nie? A może da się ustalić cechy, jaki mogłyby charakteryzować eRPeG pośredni pomiędzy konsolowym i pecetowym - taki, który posiadałby zalety obu gatunków? Warto spróbować, nie sądzicie?

JAK BY TO OPOWIEDZIEĆ?



Przede wszystkim ciekawie. Przez to określenie rozumieć należy zarówno oryginalność fabuły, jak i jej nieprzewidywalność oraz spójność. Zapewne wielu już znudziły klasyczne wzorce fabularne - ratowanie świata i/lub zabicie jakiegoś wrednego potwora - co prawda i na takich założeniach można zbudować całkiem oryginalną opowieść, lecz znacznie bardziej docenione zostaną niespotykane jeszcze pomysły. Stworzenie takowych to jednak nie lada wyzwanie, zważywszy na to, że opowieść musi dążyć do jakiegoś konkretnego, najlepiej wzniosłego celu, a przecież ocalenie świata to jeden z najszczytniejszych - w takim wypadku pozostaje tylko odpowiednie jego ukrycie. Fabuła musi być nieprzewidywalna - podejmując się jakiegoś zadania, grający powinien poczuć się zaskoczony jego rezultatem - nawet odmiennym od spodziewanego, a przynajmniej dającym wiele powodów do rozmyślania nad przyszłymi wydarzeniami. Im więcej takich zaskakujących, a nawet wstrząsających momentów, tym wyższa ocena w oczach grającego. Oczywiście dużą rolę odgrywa tu również spójność całej opowieści, czyli takie powiązanie kolejnych wydarzeń, aby układały się one w logiczną całość bez żadnych dziwnych przeskoków typu "skąd ten gość się tutaj wziął?". To, rzec można, tylko ogólne założenia konstrukcji fabularnej gdyż osobną kwestią jest tutaj sam sposób prowadzenia akcji. Z jednej strony mamy szkołę konsolowego RPG - preferującą jak najbardziej liniową rozgrywkę, która co prawda ułatwia tworzenie spójnych i zajmujących opowieści lecz ogranicza swobodę w podejmowaniu decyzji. Z drugiej zaś strony mamy pecetowe role-play'e - charakteryzujące się dość luźnym podejściem do głównego wątku fabularnego, co owocuje powstawaniem wielu ubarwiających opowieść questów pobocznych, lecz jednocześnie odwraca uwagę od priorytetowych kwestii, co może wpływać na zmniejszenie dramaturgii i spójności opowieści. Złotym środkiem w tym przypadku byłaby pewnie taka konstrukcja fabularna, która umożliwiałaby zarówno prowadzenie akcji "po sznurku" od wydarzenia do wydarzenia, a jednocześnie pozwalającą (zainteresowanym) na porzucanie na pewien czas głównego wątku w celu zajęcia się np. szkoleniem postaci lub poszukiwaniem skarbów. Oczywiście taki motyw musiałby zostać właściwie wpasowany w opowieść, aby nie powstawały absurdy w stylu np. bossa czekającego miesiąc w jednym miejscu na łaskawe pojawienie się jego katów. Można pokusić się też o inne rozwiązanie takiej sytuacji - aby opóźnienie w wykonywaniu jakiego zadania powodowało odpowiednie skutki uboczne, które raz - zmienią częściowo dalszy przebieg fabuły, a dwa - mogą utrudnić wykonywanie kolejnych. Wprowadzenie upływu czasu uczyniłoby rozgrywkę bardziej realistyczną, a właśnie realizm jest jedną z bardziej pożądanych cech w RPG. Do "realistycznych" rozwiązań należą również takie choćby motywy, jak konieczność spożywania posiłków i spędzania nocy na wypoczynku, możliwość kupna domu, czy też po prostu pełna swobodę w podejmowaniu decyzji dotyczących losu bohaterów, interesującym rozwiązaniem mogłoby być podział rozgrywki na dwie odrębne części - "zwykłą" grę prowadzoną według założeń fabularnych oraz tzw. free play, czyli nieskrępowane zwiedzanie świata i prowadzenie własnej dowolnej działalności. Dobrze również, aby gra posiadała opcję multiplayer online, aby gracze z całego świata mogli prezentować innym swoje osiągnięcia i wspólnie podejmować się różnych zadań. A co byście powiedzieli na możliwość zmiany strony konfliktu - stanie się "bad guy em", na którego wyruszają hordy herosów? To





Fabułę tej nieszczególnie wyglądającej gry, jaką jest XENOGEARS, uważa się za prawdziwy majstersztyk klimatu, intrygi i tajemnicy. Pozycja ta swego czasu spotkała się oowst z zakazem wydawania - z uwagi na zawarte w fabule liczne religijne podteksty.

byłoby możliwe, choć oczywiście wymagałoby naprawdę dużego "pomysłunku" ze strony developerów. Jest jeszcze jedna kwestia - stylu czy też raczej klimatu fabularnego. Niektórzy preferują poważne, często nawet mroczne opowieści, dla innych zaś idealnym eRPeGiem jest taki, w którym co pięć minut pokładają się ze śmiechu. Kompromisowym rozwiązaniem byłaby pewnie taka opowieść, w której motywy dramatyczne przeplatane byłyby sytuacjami humorystycznymi w celu rozładowywania napięcia - tworzonymi choćby w dialogach pomiędzy bohaterami, w których wynikałyby np. różnice ich charakterów. I w tym momencie warto przejść od kolejnego tematu.

PRZEPRASZAM, GDZIE TEN CASTING?



Nie byłoby eRPeGa bez bohatera. E najlepiej gdyby takich "hirosów" była cała gromadka, z drugiej strony jednak pewien urok posiadają również role-play'e, w których sterujemy poczynaniami pojedynczego ludka. W takim przypadku możemy znacznie łatwiej utożsamić się z ową postacią, zwłaszcza jeśli nie posiada ona ściśle nam narzuconego stylu działania, czyli osobowości (wówczas sami ją tworzymy). Czy aby na pewno? Czy lepsze są postacie, których działania biernie obserwujemy, czy też takie którym sami poniekąd urabiamy charakter i historię? Z jednej strony otrzymujemy dopracowanego "gotowca", zawierającego cały życiorys, charakter oraz upodobania bohatera i ruszamy w świat obserwując reakcje naszego ludka w specyficznych sytuacjach - takie podejście zdecydowanie ułatwia wpasowanie postaci w tabułę, lecz jednocześnie może być przeszkodą we wspomnianym utożsamianiu się z herosem, zwłaszcza jeśli nie odpowiada nam jego zachowanie. Z drugiej strony dostajemy swego rodzaju carte blanche - bohatera bez osobowości, którego reakcje w danych sytuacjach sami musimy ustalać (zazwyczaj poprzez wybór jednej z kilku możliwych odpowiedzi). Takie podejście pozwala postępować wedle własnego (choć ograniczonego) widzimisię, co daje poczucie pełnej kontroli nad postacią, choć bez możliwości analizowania charakteru naszego herosa. O ile to drugie rozwiązanie wydaje się jednak znacznie korzystniejsze w przypadku "jednoosobowego" eRPeGa, tak sprawa komplikuje się, gdy od akcji wkracza cała drużyna. Jeśli bohaterowie mają ściśle opracowany profil psychologiczny to teoretycznie sytuacja jest analogiczna, co w przypadku pojedynczego "hirola", w innym wypadku albo otrzymujemy zestaw marionetek o podobnych charakterach (gdyż wszystkie zachowują się

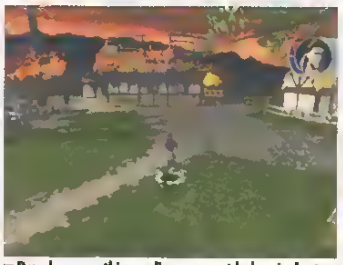


Squall Lionheart, bohater ósmego FiNALa, nie należy do ulubieńców eRPeGowej rzeszy - głównie ze względu na zbyt przesadną "głębię" jego charakteru, czyniącą go mrukiem oraz ignorantem.



Tak rozległego świata, jaki mamy okazję zwiedzać w MORROWiNDzie, nie uświadczymy w wielu eRPeGach, zwłaszcza tych z KKW - a szkoda.





Przede wszystkim realizm - nawet byle wieska ta ale trzy domy na krzyż i podwórko, o wielkich miastach już nie wspominając. SUMMONER zdaje w tym względzie egzamin na piątkę.

podług naszych oczekiwań) albo "interaktywnego" głównego "bolka" i znacznie się od niego różniącą, gdyż określoną już pod względem osobowości ekipę towarzyszącą. Osobną sprawą są interakcje, jeśli takowe mają rację zaistnieć pomiędzy postaciami w teamie. W AD&D rozwiązane zostało to w ten sposób, że każdy z bohaterów ma charakter określony w dwóch płaszczyznach: dobry-neutralny-zły oraz praworządny-neutralny-chaotyczny i w tym momencie obecność w grupie postaci o przeciwnych cechach staje się zarzewiem odpowiednio opracowanych konfliktów, prowadzących często do konieczności ponownego zbierania drużyny. Nie jest to rozwiązanie idealne gdyż często utrudnia koncentrowanie się na fabule, zwłaszcza gdy ciężko zdobyć postacie odpowiadające zarówno odpowiedniemu typowi charakteru, jak i posiadające odpowiednie umiejętności (można zapomnieć o 'Dream Team'). Jaki płynie z tego wniosek? Może taki, że każdy z zawodników (łącznie z głównym) powinien posiadać ściśle ustaloną osobowość, zaś interakcja z otoczeniem powinna zależeć jedynie od aktualnego składu osobowego (tzn. w danej sytuacji drużyna złożona z określonych postaci reagowałaby zupełnie inaczej, niż złożona z innych)? Ważne jest również sama konstrukcja profilu osobowego poszczególnych bohaterów. Dobrze, aby posiadali oni pewną emocjonalną głębię (oczywiście bez przesady), a przy tym nie stanowili jakichś pomyleńców lub nieudaczników i ogólnie dali się lubić ze względu na usposobienie lub charyzmę (przejawiające się przez słowa i czyny). Sporym wyzwaniem dla programistów (tylko kto chciałby się go podjąć?) byłaby taka konstrukcja profilów osobowych i AI postaci, aby w losowo wybranym składzie zachodziły pomiędzy nimi odpowiednio logiczne reakcje. Na koniec zostawiłem sobie jeszcze jedną kwestię - wieku. Infantylność bijąca od tych wymachujących scyzorykami dzieciuchów z japońskich RPG służy chyba tylko samym Japończykom - myślę, że większa część świata wolałaby, jeśli już nie dorosłych, to przynajmniej dojrzałych (fizycznie i psychicznie) bohaterów.

CO BY TU ZWIEDZIĆ?



Świat konstruowany dla potrzeb RPG powinien posiadać cechy poniekąd zbliżone od fabuły - po pierwsze imponować rozległością i oryginalną konstrukcją, a po drugie umożliwiać niemal nieograniczoną eksplorację dla chętnych dodatkowych odkryć, wrażeń i przygód. Ograniczenia w stylu naturalnych przeszkód terenowych uniemożliwiających przedostanie się bez odpowiedniego pojazdu/sprzętu są w sumie w porządku, jeśli tylko nie powodują konieczności wyboru jednej jedynej, prowadzącej dalej drogi. Czasami niektóre takie przeszkody można zastąpić odpowiednio mocnymi przeciwnikami, których pokonanie możliwe się staje dopiero po odpowiednim wyćwiczeniu drużyny - nadal jest to bariera, lecz nie tak ograniczająca, jak choćby leżących górski. Druga sprawa to eksploracja i odkrywanie nowych miejsc. Najczęstszym błędem wielu produkcji jest ścisłe ograniczenie ilości lokacji - nawet kilkadziesiąt prędzej czy później "pęka" i pozostaje uczucie niedosytu. Rozwiązania są dwa - albo stworzenie odpowiednio wielkiego świata, którego całkowite poznanie (oczywiście z woli Gracza) wiąże się z kilkuletnim nawet wysiłkiem ze strony grającego albo stworzenie systemu losowych lokacji (dodatkowych - odkrywanych za pomocą odpowiednio opracowanych procedur), których ilość, umiejscowienie i zawartość jest za każdą rozpoczętą grą inna. W sumie można pokusić się nawet o połączenie tych dwóch motywów - wszystko w tym momencie zależy od programistów i - nadal - od aktualnych możliwości sprzętowych. Innym rozwiązaniem jest takie ukształtowanie samych już lokacji, aby niektóre miejsca stawały się dostępna dopiero po skompletowaniu przez drużynę odpowiedniego sprzętu lub nabyciu odpowiednich zdolności. Nieodłączne w każdym eRPeGu są również tzw. dungeony, czyli podziemia, jaskinie, leśne labirynty i inne miejsca zazwyczaj pełne zarówno potworów, jak i skarbów. Tutaj jest największe pole popisu, jeśli chodzi o wspomnianą wcześniej losowość - zwłaszcza pod względem ukształtowania i zawartości owych miejsc. Osobną sprawę stanowi życie mieszkańców danej krainy. Rzadko kiedy można zauważyć konkretne zmiany odkonujące na przestrzeni czasu lub wskutek pewnych wydarzeń - zazwyczaj są nimi wyłącznie nowe gadki z ust autochtonów. A gdyby tak w jednym mieście powstało parę nowych domów, pokazało się kilku nowych mieszkańców lub nawet (jeśli czas gry na to pozwala) jakaś kraina opustoszała, a inna za to nagle zatętniła życiem? A co

byście powiedzieli na istnienie konkurencyjnych druzyn - oczywiście generowanych przez system gry? To kolejny dylemat dla leniwych programistów - stworzyć swego rodzaju wirtualne życie, oczywiście w niektórych aspektach ograniczone choć w innych podległe ślepemu losowi. No ostatek zaś kwestia skarbów. Znajdowanie w lesie czy na pustyni skrzynek z przedmiotami to czysty absurd - obecność jakiegoś skarbu w danym miejscu powinna mieć swoje uzasadnienie! Zakoszenie worka złota lub legendarnego miecza spod ruin starego zamku jest logiczne, za to w lesie to można sobie szyszek nazbierać lub coś upolować, nic więcej

KTÓRA TO BYŁA TABELA?



Z eRPeGowymi systemami jest tego rodzaju problem, ze niemal każdy z nich uważa się za najlepszy I, co by tu nie powiedzieć, poniekąd ma rację. A z jakiej to racji? A dlatego, że sprawdza się w praniu, umożliwia "pakowanie", pewne kombinowanie z ustawieniami, no i jest ogólnie grywalny. Trzeba jednak przyznać, ze są systemy gorsze i lepsze, a z tych ostatnich wiele o ugruntowanej juz pozycji, jak choćby AD&D (i jego klony). Je jednak chciałbym przedstawić własne spojrzenie na tę sprawę. Po pierwsze - parametry. Trzy na krzyż zazwyczaj nie wystarczają, gdyż zmniejszają liczbę potencjalnych rozwiązań oczywiście z drugiej strony nie powinno być ich zbyt dużo. Ważne, aby zostały odpowiednio dobrana pod kątem rozgrywki (np. po co komu Luck, gdy nie zagra w żadną grę losową) i miały jakieś logiczne wytłumaczenie (np. siła lub inteligencja). Drugą sprawą jest ich podnoszenie - zwiększenie siły zawodnika z 5 na 20 jeszcze można zrozumieć, ale z 10 na 250 to już "lekka"



■ Seria Elder Scrolls (której MORROWIND jest trzecią częścią) oferuje ciekawy i dość dobrze dopracowany system rozwoju postaci, choć spierać się można o słuszność zastosowanej tu możliwości kształcenia każdego parametru o dowolnej postaci.

przesada. Heros, który na początku gry zadawał ok. 100 punktów obrażeń i pod koniec walił ich 10 tysięcy, musiałby przybrać masy mięśniowej o objętości boiska (no, może trochę przesadzam). Zresztą motyw powiązania siły fizycznej z zadawanym damage jest w japońskich RPG zbyt eksploatowany - może system przeliczanie jest w miarę w porządku, lecz góma granica tego, jak i innych parametrów jest zdecydowanie zbyt wysoka. Uważam również, iż statystyki zawodnika powinny jedynie, a przynajmniej głównie określać jego predyspozycje do podejmowania się odpowiednich zadań i korzystania z odpowiednich zdolności (np. władanie magią możliwe tylko dla osób o odpowiednio wysokiej inteligencji), a nie wiązać się jedynie z efektami danych czynności (głównie walki). Innym problemem w rozwoju postaci jest jego ukierunkowanie. W większości (głównie japońskich) RPG parametry wzrastają automatycznie (o pewną ilość) wskutek awansu zawodnika na wyższy poziom doświadczenie, który nastąpił zazwyczaj po uzbieraniu punktów za pokonanych przeciwników. Na taki rozwój nie mamy wpływu, a przecież o wiele większą radość daje możliwość decydowania, jaki parametr w danym momencie zostać zwiększony (jak np. w DiABLO). Mało tego - uważam, że dobrym rozwiązaniem byłoby takie kierowanie owym rozwojem, aby za doświadczenie zdobyte przy wykonywaniu czynności fizycznych można byłoby zwiększać wyłącznie parametry fizyczne, to samo dotyczy magii i sił mentalnych. To chyba normalne, że mag jest i zawsze będzie słaby w walce wręcz, a wojownik niewiele sobie poczaruje? No i wreszcie ostatnią sprawą jest całe otoczka owego systemu, czyli wszelkie czary, zdolności i możliwe do zdobycia przedmioty. Ceni się duże zróżnicowanie pod tym względem, trzeba jednak pamiętać, aby nie przesadzać w ilości, zwłaszcza jeśli wiele z - dajmy na to - broni bardzo nieznacznie różni się między sobą pod względem parametrów - w takim wypadku część powinna zostać wyeliminowana. Jeśli chodzi o same efekty (np. czarów) to należy uważać, aby nie popadać w przesadę (kolizje planet i te sprawy:) i starać się czynić je jak najbardziej wiarygodnymi. Co do samych przedmiotów - ważnym zaznaczenie jest fakt, że bohaterowie nie są jucznymi końmi, więc unieść mogą tylko pewną ilość ekwipunku, a ich kieszenie nie są bez dna nawet dla "tiernów" o małej wadze i gabarytach.

A MOŻE POGADAMY PRZY BEZALKOHOLOWYM?



Osobną, choć związaną z systemem gałąź stanowią starcia. O konieczności wyeliminowania absurdalnych ilości zadawanego damage z powodu przerośniętych parametrów już wspominałem, tutaj więc chciałbym zająć się samą istotą walki. RPG są z założenia grami nastawionymi na kombinowanie w oparciu o możliwości postaci, stąd potyczki powinny posiadać choćby niewielkie elementy taktyczno-strategiczne. Bezmyślna młocka wykonywana poprzez szybkie wduszanie peru przycisków pasuje raczej do bijatyk, a nie role-pleyów, stąd starcia oparte na podziale na tury, choć z założenia nielogiczne (gdyż nierzeczywiste), wydają się tutaj bardziej na miejscu. Jeśli zaś mimo wszystko odrzucimy ów system, to pozostają nam walki "zaprogramowane", czyli takie, w których postacie walczą same wg ustalonego im zachowania i udostępnionych zdolności (oczywiście z możliwością ingerowania Gracza w odpowiednich momentach) lub odbywają się w czasie pseudo-rzeczywistym z wyodrębnionymi momentami gotowości do działania (choćby tak, jak w przypadku "pasków" ATB). Inną sprawą jest sam przebieg starć. Poleganie na zdolnościach pojedynczych postaci to najczęstszy, lecz niezbyt ambitny motyw - jeden mega-atak i pospr zątane. Walki stają się znacznie ciekawsze, gdyby nad ich pomyślnym przebiegiem pracuje cała druzyna, a nie jeden bohater, co w dodatku związane jest również z większym nakładem "pomyślunku" ze strony grającego. Wszak RPG nie są dla głupków, a ze niektórzy są jednak mądrzejsi i bardziej wymagający od innych, stąd dobrze, aby dany role-play posiadał kilka stopni trudności. W temacie walk zostało mi już jedne tylko sprawa - trybu ich inicjowania. Losowe starcia (random encountera) są najprostszym, choć nie najszczęśliwszym rozwiązaniem - znacznie lepiej widzieć wcześniej swoich rywali (chyba za urządzą zasadzkę), aby móc przygotować się do potyczki lub nawet ominąć ich jakimś sprytnym wybiegiem. Potwory wyeliminowane z danego terenu najczęściej jednak wracają np. po ponownym wejściu do podziemi - muszą tak robić, aby dostarczać bohaterom niezbędnego doświadczenia, lecz jak wyjaśnić przyczyny tego ich powrotu? Może rozwiązaniem byłoby tu założenie "instytucji" królowej-matki, która co jakiś czas wydaje na świat kolejne zastępy przeciwników, a w sumie można (jeśli ma się taką ochotę) ją wyeliminować, aby dany teren oczyścić na stałe.



■ Starcia w grach z serii GRANDIA są zarówno dynamiczne i widowiskowe, jak również oferują sporo elementów taktycznych - czyli to, co jest tu najważniejsze.

WIDZIAŁEŚ COŚ?



Oprawa graficzna powinna w eRPeGach pełnić głównie funkcję informacyjną, co oczywiście nie znaczy, aby nie została odpowiednio "stuningowana" (wszak trzeba iść z postępem), a przede wszystkim estetyczna i przejrzysta. Ważne natomiast jest, aby dla ludzi pracujących nad grą nie miała ona funkcji priorytetowej, gdyż to nie szata zdobi role-playa, lecz przede wszystkim jego fabuła, świat i system. Jest jednak pewne bardzo istotne cecha, jaka powinna charakteryzować grafikę danego eRPeGa - powinne ona pasować do jego klimatu i fabuły. Nie do pomyślenia dla mnie jest wymalowane jaskrawymi kolorami średniowiecze lub poważna historia prowadzona w otoczeniu fikuśnych domków i kreskówkowych postaci. Jeśli chodzi o efekty specjalna, to również nie powinny popadać w przesadę - efektowne, acz nie przesadzona "rozbłyski" są jak najbardziej na miejscu, lecz wybuchające słońca to już przesada. Kolejnym motywem jest ubiór postaci. Peradowanie przez całą grę, a nawet spanie wciąż w tych samych ciuchach to motyw niezwykle częsty, lecz niekoniecznie pożądany (ale oni muszą śmierdzieć), tak samo nielogiczny jest brak zmian w wyglądzie postaci obledowanej ciężkimi zbrojami (głównie w eRPeGach z KKW). Jeśli zaś już jesteśmy przy samych postaciach, to pomijając ich wygląd istotne jest aby poruszały się w miarę naturalnie, co nie musi być koniecznie związane z odbytą sesją motion-captura. Ostatnia sprawe to animacje, która stanowią nieodłączny element większości eRPeGów (i to obu szkół). Nieodłączny i mimo wszystko bardzo pożądany. Efektowny wstęp zagrzewa do boju, demka w kluczowych momentach wzmagają dramaturgię, a odpalony w kosmos "ending" to odpowiednia nagroda za nasze starania. Co prawda powoli zaczyne się zacierać różnica pomiędzy animacją a samą grą (stąd czasami zamiast demek mamy liczone wstawki), lecz myślę, ze zawsze można zrobić coś efektownego, aby zachęcić lub wynagrodzić Gracza.



■ Naturalny wygląd postaci, otoczenia jakby wyjęte z rzeczywistości - oczywiście eRPeGi nie muszą wyglądać tak, jak dziesiąty FINAL, lecz technologia wciąż idzie naprzód i grzechem byłoby tego nie wykorzystać.

ZNASZ COŚ SZYBSZEGO?

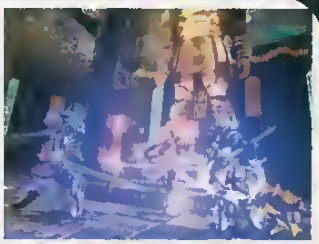


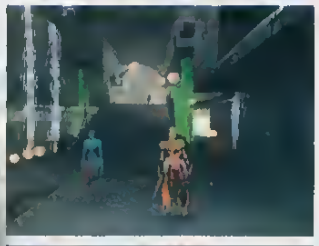
Odpowiednia oprawa dźwiękowo-muzyczna może się wydawać równie dość mało istotna, co graficzna, lecz w rzeczywistości pełni ona znacznie ważniejszą rolę. Oprócz klasycznej funkcji ilustracyjnej, którą spełnia odpowiednio skomponowana muzyka lub nawet wyłącznie odpowiednio dobrane dźwięki otoczenie, bierze ona udział w stwerzaniu i podtrzymywaniu klimatu opowieści. W ciemnych, ponurych lochach najodpowiedniejsze są smętne i złowróżbne jęki instrumentów smyczkowych, a podczas przechadzki środkiem kolorowej wioski najlepiej słucha się radosnych trali fletu (zresztą wybór instrumentów nie jest tu tak istotny). Oczywiście wielkie znaczenie ma odpowiednia kompozycja utworów, aby zagrzewały swą dynamiką do boju lub melodią podkreślały znaczenie niektórych scen, czy miejsc. Kolejną sprawą jest dubbing - jeśli zastosowano "mówiona" dialogi, to głosy powinny pasować do charakterów i/lub wyglądu poszczególnych postaci, a poza tym nagrane przez ludzi o pewnym talencie aktorskim (czytanie z kartki wykluczone). Podobnie w kwestii dźwięków - odgłos kroków na ubitej ziemi nie powinien brzmieć jak wbijanie gwoździ, zaś skrzypienie drzwi jak obdzieranie kota.

Jak na razie nie spotkałam się z eRPeGiem, który można byłoby nazwać choćby bliskim idealnego, o ile takowy ma w ogóle szansę zaistnieć. Jest za to wiele dzieł wybitnych, w których jednak można napotkać sporo usterek, wynikających najczęściej albo z lenistwa programistów (ewentualnie pośpiechu w wydawaniu gry) albo ich osobistych preferencji odnośnie różnych aspektów RPG. A może to nawet dobrze, bo dzięki temu mamy taką różnorodność role-playów, choć przyznać trzeba, ze wiele w nich można byłoby poprawić.

Star

Summoner 2



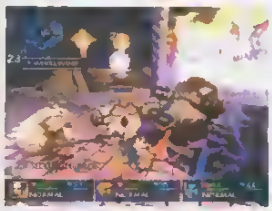






W wszelkich zapowiedziach drugi SUMMONER przedstawiany był jako eRPeG znacznie przewyższający swój pierwowzór, oferujący jeszcze ciekawszą fabułę, lepszy system i bardziej "miodne" wykonanie. Tia, tia - nie ma to jak pocisnąć dobry kit, żeby towar się lepiej sprzedawał. THQ nie spodziewało się jednak tego, że Star (czyli ja) czuwa i niczym hiszpańska inkwizycja rychło zdemaskuje pokrętne plany wydawcy!

Na początek trochę historii. Akcja pierwszego SUMMONERa rozgrywała się na terenach państw Medeva i Orenia, zaś motywem przewodnim tej gry była przepowiednia głosząca odrodzenie się boga Urath (w osobie bohatera gry - Josepha), który przed eonami został zabity przez boginię zła Laharah. W drugiej części, po pierwsze - przenosimy się do nowej krainy, o mianowicie legendarnego królestwa Helassar, a po drugie - poznajemy inną wersję mitologii. Bogini Laherah uważana jest tutaj za stworzycielkę, a nie niszczycielkę i według przepowiedni również ma się narodzić ponownie, a jej reinkarnacją - wiadomą już od samego początku gry - ma być wojownicza księżniczka Maia. Nie jest ona jednak summonerem, jakim był Joseph, gdyż wypełniając swoje przeznaczenie nabywa ona umiejętność nie przyzywania, lecz przeistaczenie się w różne potwory. No i to by było na tyle, jeśli chodzi o interesujące motywy w drugim SUMMONERze - czas teraz na bluzgi!



Pierwsze rzuca się w oczy grafika. Ze niby lepsze? Wolne żarty! Najprostszym słowem na jej określenie jest "kicz". Lokacje aż pławią się w dziwacznej, jaskrawej i zupełnie nie pasującej do klimatu gry kolorystyce, a wykonanie wielu obiektów (np. drzewa) pozostawia wiele do życzenia. Nad kwestią "śmigania" w tłuś tam remkach rozwodzić się nie będę, bo i tak nie polepsza to wizerunku tego roli playa. Druga sprawa to system. Mimo całkiem sporej ilości zdolności bojowych walki i tak polegają zazwyczaj na nieustannym klikaniu w jeden jedyny przycisk w celu wyprowadzania prostego combosa, co w rezultacie prowadzi do bezmyślnej jatki. Spaprany został również motyw cichego zabijania, zubożone czary, a same przemiany Mai trwają tak długo, że ich stosowanie nie ma większego sensu. Na plus policzyć można zmodyfikowany system rozwoju zdolności, co z tego jednak, skoro korzystanie z nich nie należy do najwygodniejszych. No i wreszcie po trzecie - sama przygoda. To, że niemal wszystko wiemy już na samym początku opowieści, bynajmniej nie podnosi jej atrakcyjności, zaś specyficzna konstrukcja akcji - w formie osobnych misji inicjowanych w zamku Mai, czyni rozgrywkę monotonną. Co prawda do drużyny dołącza szereg ciekawych postaci (w tym również jakiś pseudo-robot i pewien bulwiasty stwór), lecz to akurat nikogo nie dziwi.



Kicz, jatka i liniowość - bynajmniej nie są to zalety tej pozycji. "Piątkę", którą znajdziecie w "oceniaczce", postawiłem wyłącznie z pewnego sentymentu do przedstawionej w serii historii świata, gdyż druga część SUMMONERa do pięt nie dorasta pierwowzorowi. Czy tak zawsze być musi...?



ul. Kośnego 48/1
45-372 OPOLE
(0 prefiks77) 456 50 54
0603 07 08 07

sklep polecany przez:
PSX.NET.PL



www.namax.com.pl

GRY I AKCESORIA DO PLAYSTATION

NAMAX

Katalog z ofertą bezpłatny



- gry i akcesoria do PlayStation
- przyjmujemy gry w rozliczeniu na PS2 i PSX-a
- przy zakupie lub wymianie gier na PSX-a powyżej 200,00 dołączamy upominek gratis
- stały koszt przesyłki 5,00 zł
- na wszystkie gry dajemy 100% gwarancji
- gry już od 40,00 zł

Od Gracza dla Graczy

Psychopatyczni bohaterowie JRPG

Czy bohaterowie japońskich gier RPG to świry? Niezależnie od sentymantu, jakim darze poszczególne postacie, postanowiłem wziąć je na tapetę i kierując się holmesowską dedukcją, wspomagany wyborowym piwkiem Heineken, zagłębiłem się w chaotyczny świat ich zwichrowanej psychiki. Po godzinie obcowania z materiałem dowodowym złapałem się za głowę i zacząłem zastanawiać, jacy muszą być ludzie odpowiedzialni za powołanie do życia podobnej gromadki wykolejeńców!

Fei Wong to prawdziwa ciekawostka psychologiczna i wielu adeptów tejże sztuki oddałoby wiele, żeby móc zakręconego bohatera gruntownie przebadać: jest wręcz podręcznikowym przykładem czubka z rozdwojeniem.. sorry... roztrojeniem jaźni. Fei idealnie wpasowuje się w teorie Zygmunta Freuda, który dzieli ludzką świadomość na 3 warstwy. Jego pierwsza osobowość, nazwana "tchórzem", zawiera wszystkie wspomnienia z czasów poprzedzających chorobę: całe trudne dzieciństwo, kiedy był katowany przez matkę i poddawany bolesnym eksperymentom. Żeby uwolnić się od bólu i cierpienia, Fei spychał wszystkie swoje emocje i lęki, razem z coraz silniej narastającą agresją do podświadomości. Tak powstał ID, mroczna część psychiki naszego bohatera. Wyobcowany z wszelkich pozytywnych uczuć, staje się narzędziem zniszczenia i bezlitosnej rzezi. Dzięki pomocy ojca bohatera, ID zostaje zapieczętowany i powstaje TRZECIA osobowość, która ma blokować potwora przed ponownym przejęciem kontroli nad ciałem. "Fei" to osoba którą znamy z gry: nie ma świadomości własnej potęgi, jego wspomnienia zamykają się na 3 catatnich latach życia. Sił dodaja mu jednak motywacja i wola walki: o bezpieczeństwo przyjaciół i szczęście z ukochaną kobietą ..

Squall Leonhart to postać, którą naprawdę trudno polubić. Patrząc na jego wiek i problemy, możemy stwierdzić, że to kolejny zbuntowany nastolatek mający problem z własną identyfikacją. Jednak w jakiś sposób pan "nie dbam o nikogo, nic mnie nie obchodzi, a świat jest do kitu i liczę się tylko ja" wyróżnia się spośród innych. Nigdy nie zrozumiałam, jak Squall w odpowiedzi na zalety prześlicznej Rinoy, potrafił odpowiadać za atorickim spokojem: "Whatever", olewając tym samym jedną z "najładniejszych tajnalowych lasek ever"! Squall przez całą grę miewa przebłyski wspomnień, która ujawniają się w różnych głupich sytuacjach. Wyobraźcie sobie, że jedziecie z kimś takim bryką przez miasto i nagle widzicie jak koleś mdleje, po czym charkotliwym głosem szepcze: "Laguna". Jezus Marian, można zawału dostać:). Ciekawe jest też, że jego przypadłość jest zaraźliwa, bo wkrótce bliscy towarzysze zaczynają mieć podobne wizje (jakie tablety łykali - pozostaje tajemnicą scenarzystów:). Totalną abstrakcją jest jednak to, że Squall przez cały czas obraca się w towarzystwie przyjaciół z dzieciństwa, walczy z przybraną matką, a nie ma o tym zielonego pojęcia! Pozostaja tylko zadzwonić po ekipę, która założy czubkowi kaftanik i odwiezie do domu bez kłamek - przypadek wymaga gruntownej pomocy psychiatrycznej!



Cloud Strife to chyba najbardziej zakręcona (żeby nie powiedzieć idiotyczna) postać wiodąca, jaką do tej pory zaserwowali nam "kwadratowi" developerzy. Najbardziej zaskakujące jest jednak to, za ludzie za nim przepadają! To musi być zasługa WIELKIEGO i masywnego miecza (wiecie co o TAKICH mówią, prawda?:). Nasz sławny bohater z tryzurą punka to zwykły świr: zaburzenia pamięci i halucynacje to tylko wierzchołek góry lodowej. Cloud udaja kogoś, kim naprawdę nie jest - świadczy to o głębokim niedowartościowaniu i kompleksie niższości. Dochodzi do tego poczucie winy, gdyż niegdyś obiecał, że wróci do rodzinnego miasta jako ktoś sławny. Kiedy podczas ucieczki z laboratorium ginie jego bliski przyjaciel, Cloud przejmuja cechy osobowość i tożsamość zmarłego. Wczuwa się w nową rolę tak bardzo, że traci kontakt z rzeczywistością i zatraca się w stworzonej przez siebie iluzji. Zresztą pod koniec gry Cloud pogrąża się w stan katatonii i ląduja na wózku w klinice: gdyby nie pomoc Tify, to kto wie, jak by się sprawy potoczyły dalej!

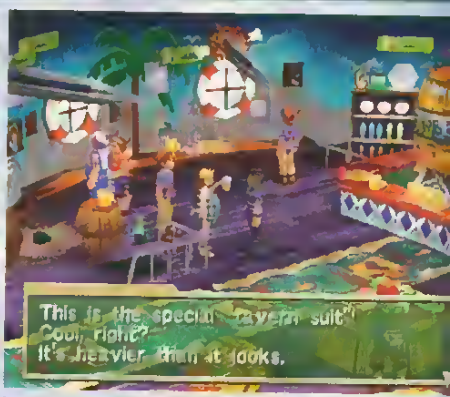
Jeśli w przypadku innych postaci możemy mieć mieszane uczucia, to jeśli chodzi o Kefke - nie mamy ŻADNYCH wątpliwości: koleś to czubek, wystarczy spojrzeć na pogrążone w szaleństwie oczka, która możemy oglądnąć na randerze z 'openingu' FINAL FANTASY VI na PSX. Legendarny stał się już jego szyderczy śmiech, który obok Nagi ze Slayera i Ghaleona z Lunara pozostaje w światowej czołówce obłędnych rechotów:). W odróżnieniu od innych złych postaci, Kefca nie zależy na wiedzy: przepełnia go chęć niszczenia dla czystej przyjemności, a marzeniem jest unicestwienie całego ŚWIATA! Swoją drogą, był z niego kretyn: realizując swój plan zniszczyłby też siebie, z czego chyba do samego końca nie zdawał sobie sprawy.

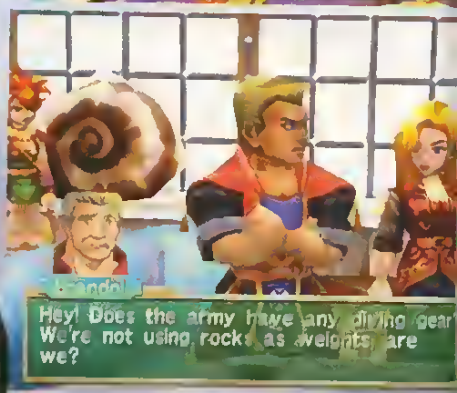
Poruszając temat schorzeń psychicznych w japońskich RPG nie zapominajmy o kultowym motywie "szalonego naukowca", który przewija się przez większość gier. Któż z nas nie lubi pozbawionych skrupułów doktórków, którzy posuwają się do okrutnych i nieetycznych czynów, łamiąc przy tym wszystkie zasady!)? HOJO to geniusz, pracujący dla korporacji Shinra. Naukowiec łączy komórki pradawnej istoty - Jenovy - z ludzkim materiałem genetycznym. Jest najprawdopodobniej ojcem Sephirotha, co nie przeszkodziło mu w przeprowadzeniu szeregu eksperymentów, by uczynić z niego idealnego wojownika. Jak wiemy, podczas misji w Nibbelhaim, Sephiroth odkrywa sekret własnych narodzin i popada przez to w szaleństwo. Po utracie siwowłosego pupila Hojo kontynuuje eksperymenty, a jednym z królików doświadczalnych jest Cloud. Mimo że Hojo do końca uważa go za nieudany eksperyment, szpiczastowłosy hiroł okazuje się być jego najdoskonalszym tworem. Życie bywa przewrotne...

Krailan to dużo ciekawsza postać. W przeszłości był naczelnikiem straży w klasztorze Nisan, a jego głównym zadaniem była ochrona najwyższej kapłanki, Sophii (w której był notabene zakochany). Podczas wielkiej wojny ukochana w bohaterski sposób poświęca własne życie, by zakończyć walki. Krailan nie potrafi pogodzić się z tym faktem i pojąć, że dobrzy ludzie giną na świecie w bezsensowny sposób. Pogrążony w rozpaczy mówi: "Jeśli Bóg nie istnieje, stworzę go własnymi rękoma!". Ta obsesja popycha go do zbrodniczych czynów, a podczas prac nad technologią nanomaszyn przeprowadza setki morderczych eksperymentów na ludziach. W odróżnieniu od Hojo, Krellan w pewnym momencie zdaje sobie sprawę, że swoim postępowaniem zaprzeczył własnym ideałom i zamiast pomagać ludziom, tylko zintensyfikował ich cierpienia. Jest to wspaniała postać, której jednoznacznie nie możemy zaszufladkować jako dobrą/złą. Każdy grający w XENOGEARS poznając zawiłe losy innych negatywnych bohaterów na pewno nie raz odpowie sobie na pytania: "Czy oni są naprawdę źli?". (...) W przypadku Sephirotha takiego dylematu nie ma: jest zły na wskroś - spala Nibbelhaim nie zwracając uwagi na ludzkie życia, zabija z zimną krwią, chce zniszczyć świat za pomocą meteorytu, ma kompleks boga. Opętany rządzą zabijania do końca pozostaje zły i niegodziwy...

Japońskie "erpegi" bez psychopatycznych postaci nie miałyby tego specyficznego klimatu. Ile można do znudzenia walkować schematy przedstawiające głupiutkie księżniczki i ratujących je dzielnych rycerzy? W JRPG wszystko się może zdarzyć, a większość postaci potrafi nas nie jednym zaskoczyć. Mam nadzieję, że po przeczytaniu tego tekstu DWA RAZY się zastanowicie, zanim pójdziecie w ślady setek innych ludzi i przyjmiecie imię jednej z opisywanych tu postaci jako swoją ksywę, albo będziecie się chcieli z tymi postaciami utożsamiać. Czasem lepiej nie kusić losu...□
[mazur^san]







Trzecia gra z serii GRANDIA to przede wszystkim idealna pozycja dla miłośników "pakowania", czemu sprzyjają zarówno rozbudowany system, jak i klasyczne dla cyklu, efektowne walki z elementami taktycznego planowania



TREME znaczy 'ekstremalny' - nazwę tę trzecia GRANDIA otrzymała nie bez powodu. Od samego początku największym atutem serii był znakomicie obracowany system i właśnie w tym kierunku został poprowadzony jej rozwój, który zaowocował niniejszą grą. XTREME oznacze w tym przypadku również specyficzne podejscie do całej rozgrywki, czyniącej z tego role-playa pozycję bardziej zbliżoną do tzw. 'labiryntowek", wzbogaconych jednocześnie o elementy charakterystyczne dla gier pokroju DIABLO, niz do klasycznych jRPG. Czy widzę błysk zainteresowania w Waszych oczech? Chcecie wiedzieć więcej? A takiego wafla (...) Heh, żartowałem - zapraszam do lektury.

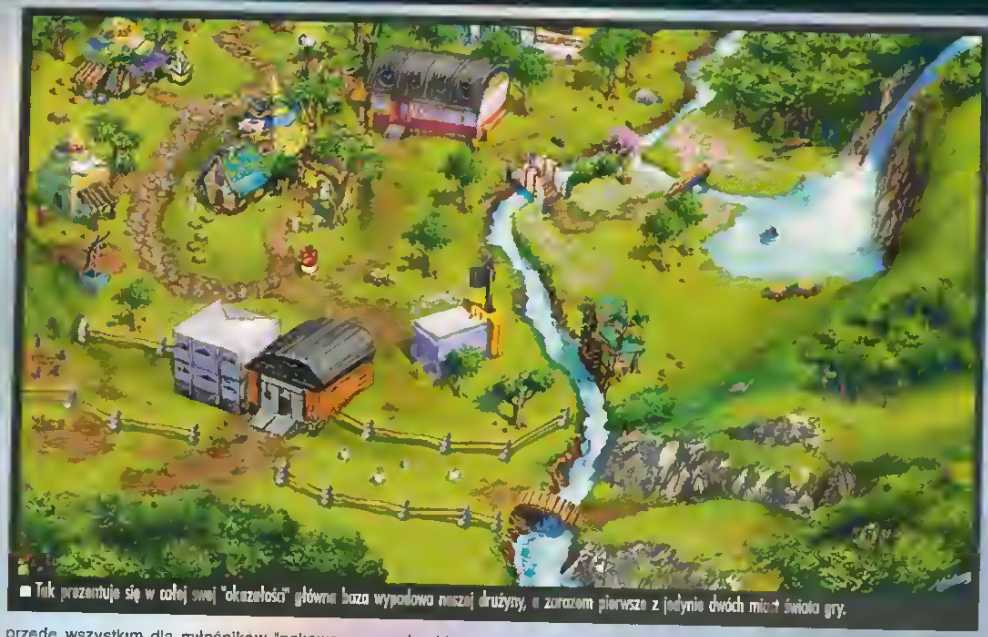
O fabule trzeciej GRANDII nie można zbyt wiele dobrego powiedzieć, co zapewne zmartwi miłośników długich i zawiłych opowieści w stylu serii FF. Historia tu przedstawiona pełni rolę głównie zapełniacza wolnego miejsca i spoiwa łączącego kolejne wypady do pełnych potworów labiryntów. A dokładniej - młody Ranger imieniem Evann, siłą wcielony do armii, zostaje obarczony zadaniem stłumienia "buntu" czterech żywiołów, które manifestując swą siłę dają się we znaki mieszkańcom krainy. Kataklizmy te, jak się okazuje, zostały sztucznie wywołane za pomocą specjalnych machin, których najważniejszymi elementami są małe, niepozorne posiadające jednakże wielką moc, płytki. Tę moc wykorzystać chce diaboliczny przełożony naszego "Iwana", aby wejść w posiadanie broni absolutnej i za jej pomocą na nowo rozpocząć wojnę dwóch nacji. Oczywiście nasz heros wraz z przydzieloną mu na starcie drużyną zwraca się przeciwko gostkowi i rusza w kolejne (po czterech pierwszych - zawierających wspomniane machiny) labirynty, tłucze stworki, rozwala bossów i tak dalej. Jak widać, nie jest to zbyt skomplikowane i pewnie w sumie o to chodzi, jednak mi trochę brakuje świetnej intrygi rodem z pierwszej GRANDII. Co by jednak nie powiedzieć, cała reszta z nawiązką rekompensuje fabularną niedoskonałość.

Przemierzanie wszystkich tych (w sumie około dziesięciu) labiryntów - jeśli tak można ogólnie charakterystykę poszczególnych lokacji - ma przede wszystkim dwa cele: szkolenie zawodników i zbieranie "trofeów". Taki schemat czyni z tej pozycji wspomniany we wstępie miks klasycznego 'dungeon crawlera' z DIABLO, czyli pozycję przeznaczoną





▲ Każdy fan GRANDII od razu pozna ten oryginalny i system walki, a zwłaszcza charakterystyczną obręcz Czasu Aktywności (po prawej)



Tak prezentuje się w całej swej "okazałości" główna baza wypadowa naszej drużyny, a zarazem pierwsza z jedynie dwóch miast świata gry.

Co się tyczy udźwiękowienia - ez dech czasami zapiera, co tylko zwiększa ochotę do rozgrywania kolejnych starć Szkoda tylko, ze efektom dźwiękowym nie dorównuje oprawa muzyczna - do utworków przygrywających nam w czasie eksploracji można się przyzwyczaić, jednak nie zmienia to faktu, ze ich kompozycje pozostawia wiele do życzenia (jakiś smętny pseudo-jazz, czy coś w tym stylu) Szczytów nie sięga również angielski dubbing, choć same teksty są niczego sobie (tylko trochę ich mało z uwagi na skromną fabułę)

Czego by nie powiedzieć o owej "ekstremalnej" grze to przyznać trzeba że grywalność posiada niespotykaną, a wielokrotne zwiedzanie wciąż tych samych labiryntów tylko pozornie wydaje się mało interesujące - tutaj liczy się ciągłe "pakowanie" zawodników oraz zdobywanie nowych czarów technik i artefaktów Gra znakomicie nadaje się na czekające nas długie zimowe wieczory (choć jeszcze nie wiadomo, czy ukaże się w Europie przed nastaniem zimy) i nie tylko Gorąco polecam.□

przede wszystkim dla miłośników "pakowania" i walk Walki te zaś, jak przystało na RPG z cyklu GRANDIA, prowadzone są w systemie stanowiącym połączenie akcji w czasie rzeczywistym z pseudo-turami (czyli teka odmiana ATB - Gracze obeznani z seną od razu go rozpoznają), gdzie bardzo ważne jest taktyczne planowanie kolejnych posunięc - zależnie od rozmieszczenia na polu walki i momentu kolejnej akcji zarówno przeciwników, jak i sprzymierzeńców System ten uważam za jeden z najlepszych

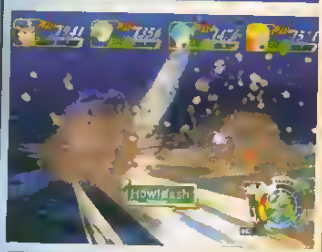


w dorobku japońskich RPG, zresztą chodzi tu nie tylko o same walki Każda z postaci posiada szeroki wachlarz charakterystycznych technik ataku, które po raz pierwszy w seni można łączyc w kombinacje wykonywane przez 2 - 4 postacie naraz (ich odkrywania to wyzwanie samo w sobie) ponadto zawodnicy mogą korzystać z czarow zawartych w magicznych jajach, ktore mozna ze sobą łączyć w celu uzyskiwania coraz potężniejszych (w sumie aż 42 rodzaje!) Do tego dochodzą również wykorzystywane po raz pierwszy, dziesiątki specjalnych zdolności wspomagających (np zwiększających wybrane parametry lub efektywność walki), ktore można rozwijać i przydzielać dowolnym zawodnikom posiadającym odpowiednie, przystosowane do tego księgi ze "slotami" (czyli cos na wzór materii w siódmym "Fajnalu") Sporo tego, nieprawdaz? A najlepsze, ze wszystko jest tutaj na miejscu i sprawdza się "w praniu", zwłaszcza ze prać trzeba sporo, aby nasi zawodnicy konsekwentnia się rozwijali. Co prawda walki, zwłaszcza ne początku gry, nie stanowią zbyt dużego wyzwania (nawet te z bossami), lecz poziom przeciwników konsekwentnie wzrasta, a w kolejnych labiryntach pojawiają się nowi i mocniejsi (nie wspominając o wyzwaniu, jakie czeka na nas po ukonczeniu gry) Nic dodac nic ując - pod tym względem GRANDIA XTREME rządzi!









WALKI wyglądają wspaniale...

Trzecia GRANDIA rządzi również w kwestii grafiki, choć na pozór tego nie widac. Jakość wykonania postaci, przeciwników oraz poszczególnych lokacji uznac można za "zaledwie" dobrą, jednak prawdziwe fajerwerki graficzne uwidaczniają się w czasie walk Pod względem efektow specjalnych towarzyszących większości technik i czarów pozycja ta bije na głowę wszystkie dotychczasowe eRPeGi na PS2, no, może oprocz dziesiątego "Fajnala", chociaz i tu można się spierac.

WERDYKT

STAR

ENIX — RPG

GRYWALNOŚĆ: 8

8

7

PLUSY

- dopasowany SYSTEM
- czadowe efekty specjalne
- pakowanie, pakowanie!

MINUSY

- długa fabuła
- muzyka towarzyszęca

OCENY ZGREDZIOLI: COX 6

NOSNIK DVD

Koso: Zabawię się w małe kalendarium. Sierpień 2000: oddział UBI SOFTu w Montrealu rozpoczyna prace nad nową grą bazującą na uniwersum Toma Clancy. Czerwiec 2002: wczesna wersja SPLINTER CELL zostaje zaprezentowana E3. GameSpot uznaje ją za najlepszy xboxowy tytuł tych targów, a GameCritics wyróżnia ją w kategorii "najlepsza gra action/adventure". Wrzesień 2002. SPLINTER CELL łyka nagrodę dla najlepszej gry londyńskich targów ECTS. Tam też miałem okazję zobaczyć ją po raz pierwszy. Teraz mamy październik, a ja kilka godzin temu odłożyłem pada. Ślęczę nad klawiaturą, różne myśli tłuką mi się po głowie, sen skleja powieki, ale wiem jedno - mamy do czynienia z grą piękną, grą niezwykłą i jakikolwiek inny przymiotnik bym tu postawił, nie opisałby w pełni zalet i powera tejże produkcji.



Myszaq: Długa sesja. Wstrzymany oddech. Wrażenie: TA GRA JEST POWAŹNA. Na całej linii. Od fabuły, przez system rozgrywki, po lokacje, czy w końcu głównego bohatera. To nie bajkowy MGS2 o wielkich robotach, znaczeniu czasu w historii ludzkości i pedałkowatym Raidenie. Tu masz realny, polityczny konflikt, wyraźnie zaprojektowane postacie, no i Sam Fisher to koło, którego nie trzeba przedstawiać: "oto potężny komandos ze specjalnej jednostki uderzeniowej" .. To widać od razu. A Gracz to czuje. Koleś ma sporo po trzydziestce, barczystą sylwetkę, ogromne doświadczenie i świetny, lekko ochrypły głos...

Koso: Wybacz, że Ci się wtrącę, ale trochę mi ów głos i wygląd pod kogoś podpadają. Wiesz, do kogo piję? Tak, tak, to znajomek Gabe Logan z SYPHON FILTER (PSX). Scenarzyści mogli się bardziej wysilić w temacie... Inna sprawa, że margines akceptacji bohatera gier akcji przez Graczy jest dość wąski.

SPLINTER CELL



"Szpiegostwa jest drugim, po prostytucji, najstarszym zawadem świata, a jednocześnie jest równie zaszczytne, jak ów pierwszy zawód" - Richard Shelby, senator stanu Alabama.

Myszaq: Nie do końca. Może trochę da się złapać podobieństw do koleżki z Szaraka, ale raz, że Fisher ma zdecydowanie indywidualny charakter, potrafi zaskoczyć czarnym humorem (te jego komentarze chwilami brzmią jak w DUKE NUKEM!), a dwa, że przecież już wcześniej Clancy nakreślił jego sylwetkę. Nie ma mowy o kopiowaniu.

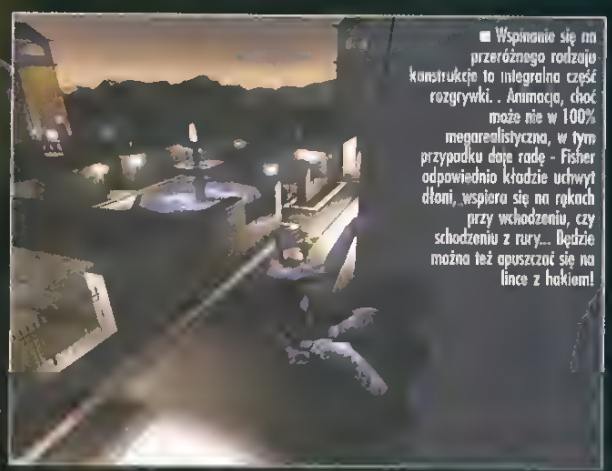
Ściera: Pomarudzić Wam? Padają tu stwierdzenia: profesjonalizm, poważna gra, realność, polityka. Ja się martwię o jedno, co wyczytałem grając w SC - ta gra jest na tyle poważna, że właśnie przez to może się nie spodobać ludziom preferującym wielkie, nierealne, ale przez to spektakularne akcje. Mnie na przykład nie kręcą "wspaniałe" pecetowe RAIBOW SIXy. Są przekombinowane, a przez to momentami ślamazarne. Zdecydowanie wolę może nieco komiksowe, ale za to zrealizowane z rozmachem, dużym tempem działania a'la HITMAN!

Koso: SPLINTER CELL jest poważny...

Myszaq: ...co nie znaczy, że nie rajcowny, dynamiczny i efektowny!

Koso: Dokładnie! Po prostu nie śmieszy dosłownością (nikt nie mówi o końcu świata, fakt istnienia broni nuklearnej jest wystarczającym potwierdzeniem potencjalnego zagrożenia) i - podobnie jak książki Clancy'ego - wydaje się być silnie osadzony w rzeczywistości. Fisher jest członkiem NSA, czyli amerykańskiego wywiadu (nawet Tutorial odbywa się w bazie treningowej tejże organizacji, czyli w Camp Perry w stanie Virginia), fabuła trzyma się faktów - dość powiedzieć, że główny "zły", gruziński prezydent Nikoładze wypada nader prawdziwie na tle fikcyjnych państewek i wszelkich "bossów" i "Snake'ów" w MGS2. Ujałbym to w ramy prostej konfrontacji - japoński surrealizm versus amerykański realizm (względny rzecz jasna, ale jednak).

Myszaq: Widzisz, tutaj dochodzimy do różnic w projektowaniu gier przez japońskich i



■ Wspinanie się na przeróżnego rodzaju konstrukcje to integralna część rozgrywki. . Animacja, choć może nie w 100% megarealistyczna, w tym przypadku daje radę - Fisher odpowiednio kładzie uchwyt dłoni, wspiera się na rękach przy wchodzeniu, czy schodzeniu z rury... Będzie można też opuszczać się na lince z hakiem!

"Jedyny łatwy dzień był wczoraj" - motto Navy Seals.

amerykańskich developerów. Kiedy Snake osiąga wiek czterdziestu lat, Kojima postanawia zastąpić go młodziutkim i niedoświadczonym żołnierzykiem. Tymczasem UBI SOFT wprowadza na scenę postać w profesjonalnym wieku i właśnie na tym opiera jego siłę - koleś jest twardy, cyniczny, dobrze wie, o co w tej całej politycznej grze chodzi.

Koso: Na jakimś forum na temat SPLINTER CELL przeczytałem taką ładną opinię. "Podczas gdy METAL GEAR SOLID 2 był jednym wielkim filmem przerywanym sporadycznymi zabawami w skradankę, SPLINTER CELL jest jedną wielką skradanką przerywaną sporadycznymi filmami" Nie będzie chyba tendencyjne, jeśli stwierdzę, iż Gracz wykładając za grę dwa baniaki zdecydowanie skłania się ku drugiej opcji . SC powala ogromem możliwości. Gdy zabieram się za wymienianie wszystkich umiejętności Fishera, to normalnie trzęsą mi się ręce.

Myszaq: Dobra, dobra, nie pij tyle... Ale faktycznie, chłopaki z UBI SOFT oddali nam w łapska sporo możliwości, czasem naprawdę potężnych, emocjonujących akcji. Świetnym patentem jest wrzucenie do gry wskaźnika, który pokazuje, czy jesteś mocno czy słabo widoczny. Krycie się w cieniu, przemykanie gdzieś górą, po dachach, obowiązkowe przylepienie się do ścian, strzelanie do źródeł światła - będziesz musiał to wszystko bardzo dobrze opanować, bo wesołe bieganie w wyprostowanej pozycji oznacza tutaj jedno: szybką śmierć. Trzeba unikać kamer, prześlizgiwać się między czujnikami, uważać na rzucany cień. O przenoszeniu zwłok (bardzo fajna animacja, gdy Fisher zakłada sobie ciało na barki - zupełnie jak w SOCOM z PS2) chyba wspominać nie muszę?! Do tego wszystkiego dolicz jeszcze słyszalność Twoich ruchów, która przecież odgrywa tu nie mniej znaczącą rolę. Bo chyba mówi Ci coś termin: bezszelestna infiltracja? Rodzaj podłoża, leżące na nim odłamki, skrzypiące deski, zwisające z sufitu łańcuchy - wszystko wywołuje niepożądane odgłosy, mogące zaalarmować wroga. Nie ma lekko. Ale w końcu SPLINTER CELL to cholernie dopracowana gra akcji ze skradaniem w roli głównej. I trzeba się z tym liczyć!



■ Śmiganie po rozciągniętych kablach prezentuje się efektownie. Zeskoczyć możesz w dowolnym momencie!

Koso: Pamiętasz może, jak ostatnio jakiś koleżka lansował wpisanie MEDAL OF HONOR w poczet nowego gatunku, symulacji wojny? O ile ta inicjatywa była dość chybiona, tak w przypadku SPLINTER CELL trudno mówić o zwykłej grze akcji... Wspinanie się po wszelkiego rodzaju drabinkach, kratach, siatkach i linach pomijam, bo to oczywiste w tego typu grach, choć warto zwrócić uwagę na styl, w jakim Sam wykonuje te czynności ("strażacki" zjazd drabinką daje radę!) Ba! wiszącego na rurze, można się nawet zaczepić o nią nogami, co umożliwia mu wślizgnięcie się w wąskie przejścia. Fajnym elementem jest doskok do wyższych półek - nasz bohater bierze rozbieg i odbija się od prostopadłej ściany, by tygrysim rzutem zaczepić się o krawędź obok. Robi wrażenie.







Myszaq: Akurat dla mnie wypada to dość mało realistycznie, bo koleś w tym momencie przeczy grawitacji, ale... W końcu to gra. Poza tym wrzucam to na poczet efektowności, której jak widać (Ścisza, łotuś!) niektórzy Gracze potrzebują w dużych ilościach. Skoro jesteśmy przy tematach - co powiesz na przestrzelenie akwarium tak, aby woda wyciekła pod stopy stojących obok strażników, a następnie władowanie w tę kałużę pocisku z ładunkiem elektrycznym? Ktoś mówił o filmowych zagraniach?



■ Nie mogło zabraknąć przylepianie plecami do ściany. Popatrzcie no to wiązki laserowe, Bajera.

Koso: Równie efektownie prezentuje się też akcja a'la Jean-Claude "Tam-Sr*m"- zapieranie się nogami o ściany w wąskim korytarzu. Wróg niczego nie podejrzewa, a ty mu "dup" buciorami, zęskakując z góry. Piękne! Jest jeszcze manualne otwieranie zamków (patrz ramka obok), zjeżdżanie po rozciągniętych kablach, schodzenie na linie z hakiem, "trik samotnego jeźdźca" (np. rzut blaszaną puszką) mający na celu zdezorientowanie przeciwnika, wychylanie się zza rogu celem zapodania kosiącej serii . Kurczę, wymieniam i wymieniam, a i tak mam wrażenie, że coś mi umknęło. Możliwości jest od groma, ale chyba najbardziej rajcującym motywem jest założenie sideł na nic nie podejrzewającego przeciwnika.

Myszaq: Tak jak mówisz, motyw z podkradaniem się do wrogów i szybkim zakładaniem im chwytu na kark, daje ostro po adrenalinie. Słychać rzężenie koleżki, a Sam może go dowolnie przeciągnąć, trzymając lufę pistoletu przy jego

Bandana i farba maskująca?

> 5.72 mm SC Pistol
Podstawowa spluwa Sama Fishera. Magazynek na dwadzieścia pocisków, wbudowany tłumik i pochłaniacz błysku. Strzał w głowę zwykle oznacza śmierć.

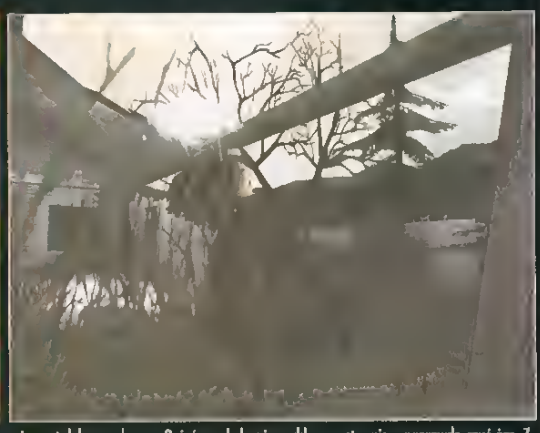
> Lock Pick
Podręczny zestaw włamywacza. Podczas używania wytrychu Gracz obraca lewą gałką czekając na moment charakterystycznego kliknięcia. Wówczas zatrzymuje gałkę w tym miejscu, a w zamku przeskakuje jeden z "ząbków". Wystarczy jeszcze kilka razy powtórzyć ów proces i drzwi stoją otworem.

>> Night Vision Headset / Thermal Vision Headset
Czyli po naszemu - noktowizor i termogagle. Pierwszy przyrząd dzięki wątłemu promieniowi światła pozwala widzieć w ciemności, drugi zaś za pomocą sensorów ciepła ukazuje znajdujących się w pobliżu wrogów.

> Disposable Pick
Tak zwany "wytrych na chama", bez zabawy w obracanie gałką. Otwiera zamek sławo, ale i szybko.

> Optic Cable
Mini kamera wpuszczana pod drzwi w celu zbadania pomieszczenia. Pozwala z większą odwagą chwycić za klamkę.





▲ W dzieciństwie Fisher podpalił stodołę sąsiada, a potem uciekł do lasu... Nic dziwnego, że został komandosem. Ogień wygląda niezwykle sugestywnie - naprawdę czuć żar. Z kolei w misjach w dzień, na otwartym powietrzu, bardzo ładnie prezentuje się światło słoneczne.

skoni... I tu dochodzimy do pewnego zgrzytu - chyba każdy kto widział tę akcję, oczekiwał, że będzie można zastrzelić trzymanego delikwenta .. A tu nic. Ostre łupnięcie rękojeścią w tył głowy jest OK., ale wypada mało dosadnie. Nie mówię tu o wyrywaniu dłonią jeszcze ciepłej krtani przeciwnika, ale developer chyba trochę przesadził ze zbytnim temperowaniem poziomu brutalności. Dobrze chociaż, że można się tak złapanym łokiem zasłaniać, prowadząc ogień z pistoletu trzymanego nad jego ramieniem No i przesłuchiwanie zneutralizowanego w ten sposób pacjenta (czy np przytknięcie jego głowy do czytnika skanującego tęczówkę oka) wypada kozacko! Sam rzuca twarde, krótkie pytania, a klient leje po nogawkach! Nie ma jak być twardym i wrednym bad-assem!

Koso: Warto w tym miejscu wspomnieć o dopracowanym AI wrogich kolezków Gdy zasłonisz się jednym ludkiem, jego kumpel nie strzeli; ale spróbuj tylko odwrócić się doń bokiem lub plecami, a poczujesz w ciele ciepło ołowiu Skoro już jesteśmy przy militariach - stosowne info na jego temat znajdziesz, Drogi Czytelniku, w ramce poniżej. Trzeba zaznaczyć, że tak przydatny i - bądź co bądź - urozmaicony arsenał nie za często spotyka się w grach wideo. Zdezorientuj, poraź prądem, ogłusz, bądź po prostu wpakuj pocisk w podstawę czaszki, także przy pomocy lunety snajperskiej... Menu możliwości jest spore

Myszaq: Wystrzelenie kamery, która przykleja się do ścian, uruchomienie zamontowanego w niej beepera i zwolnienie obłoku gazu prosto w ryj zwabionego tym sposobem strażnika, daje spory ubaw. Ale, ale! Nawet najbardziej wymyślne oraz pokombinowane akcje niewiele by znaczyły, gdyby wrzucono je do gry bez przemyślenia, nie układając w zgrabnie zamkniętą całość. Na szczęście SPLINTER CELL prowadzi Gracza bardzo efektowną i dynamiczną ścieżką. Fabuła jedzie po iście filmowej linii. Zaczynasz w nocy, przeskakując po dachach jakiegoś drewnianego kompleksu domków, śmigając po kablu, pakując się tym samym do wnętrza płonącego hotelu Musisz odnaleźć uwięzionego tam agenta wywiadu. Nerwowo biegasz pośród płomieni, co chwilę gdzieś załamuje się podłoga, schodzisz kilka schodową, ale ogień okazuje się zbyt silny, wracasz więc na górę, obok spadają belki, Ty chwytasz się jakiejś rury, by przedrzeć się nad płonącym korytarzem . Klimat urywa głowę!

Koso: Napiszę tak - pierwszy raz od czasu TENCHU udało mi się w 100 procentach wczuć w rolę głównego bohatera. Podczas jednej z misji skradałem się cichutko pod ścianą, gdy usłyszałem gruby głos "What do you think you are doing?!". Spękałem i już miałem wymykać się chyłkiem do najbliższego zaułka, gdy zrozumiałem, że to kolażka gani swojego kumpla, który zasnął na służbie. Podobnych smaczków jest cała masa - agenci CIA dyskutujący o muczeniu krów wykrytym w odsłuchiwanym w kółko nagraniu, pracownicy techniczni dyskutujący przez komórkę o prywatnych sprawach, śledczy podsłuchujący współpracownika...

Myszaq: ...koleś, który robi w nocy inspekcję w kuchni i pluje swojemu generałowi do zupy. .

Koso: ...albo kierowca rosyjskiego mafioso załatwiający swe potrzeby w kącie garażu!



"Odniesienie stu zwycięstw w stu bitwach nie jest szczytem doskonałości. Prawdziwym szczytem geniuszu jest ujarzmienie wroga bez otwartej walki" - Sun Tzu, "The Art of War".

Myszaq: Po prostu gra ma naprawdę świetnie dopracowane, filmowe tło. Ludzie rozmawiają, przeciągają się, w jednej sali trwa wykład, w drugiej technik naprawia maszynę - coś się dzieje, jest ruch. Dzięki temu czuć, jak bardzo profesjonalnie i po cichu pracujesz, jak bardzo zaskakujesz wroga! Klimat wypada niezwykle sugestywnie Kiedy przekradasz się pod wielkim nurociągiem wybudowanym nad powierzchnią morza, by w pewnym momencie wejść do środka (do wąskiej, na wpół wypełnionej ropą rury) i tym sposobem dotrzeć do rafinerii zaatakowanej przez terrorystów, to naprawdę wskoczy Ci na mordę wesoły uśmieszek. Wyrazy uznania dla developera! Akcje są bardzo emocjonujące, a przede wszystkim różnorodne przedstawione. Rozgrywka w SPLINTER CELL to coś więcej, niż tylko nieustanne badanie pola widzenia wrogów i przemykanie przez podobne, utrzymane w jednakowej tonacji levele. To tak, jadąc trochę złośliwie po MGS2 (HIV hm...:)...

Koso: Do tego, podczas gry, genialnie spisuje się lewa gałka xboxowego pada - w zależności od stopnia wychylenia Sam porusza się z odpowiednią prędkością. Jedna chwila nieuwagi, gdy spocony palec ześlizguje się z gałki, oznacza w praktyce dostrzeżenie przez znajdującego się w pobliżu wroga. Zawsze mobilizujący czynnik.

Myszaq: Wszystko się zgadza, ale co z grafą?! Przecież chyba czas najwyższy, żeby napisać, że jest tania, brzydka i w ogóle to już Playman ładniej haftuje ściereczki...



▲ Snopy światła pięknie rozbijają mrok... Jeśli chcesz przeżyć, to zostań jednak w cieniu.

5.56 mm SC-20K AR

Wbrew wyglądowi, lekki i poręczny Pod lufą ma wbudowany wielozynnościowy "miotacz" np ładunków paraliżujących. Niezbędny zwazywszy na tryb snajperski, dzięki któremu eliminowanie strażników kamer staje się banalne.

Ring Airfoil Projectile



Wywołuje u przeciwnika chwilowy paraliż, który trzeba jak najszybciej wykorzystac (najlepiej uderzeniem kolby pistoletu w głowę) Skuteczna broń, zwłaszcza gdy przymierzy się w głowę

Sticky Shocker

Rodzaj tasera Częstuje przeciwnika tysiącami voltów, skutecznie go neutralizując. Znakomity efekt daje wystrzelenie shockera w kałużę - wówczas padają wszyscy stojący w niej koleżkowie.

Sticky Camera



Miniaturowa kamera Pełen zoom oraz tryby termo- i nakłowizyjne Sam może obserwować obraz z komer dzięki swojemu OPSAT-owi. Ekonomiczne - raz użyte urządzenie można zdjąć i użyc ponownie.

Gas Grenade



Standardowy granat gazowy zdolny położyć na łopatki nawet kilkuosobową grupę przeciwników

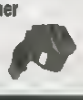
Distraction Camera

Nieco "podrasowana" Sticky Camera. Wydaje głośny dźwięk Zwabieni nim wrogowie są częstowani dwutlenkiem węgla, otwierając Samowi drogę dalej.

Laser Micraphane: T.A.K. (Tactical Audio Kit)

Laserowy mikrofon zdolny wychwycić wibracje głosu przez szkła (ze ścianami idzie mu znacznie gorzej). Niezbędny, gdy trzeba podsłuchac gadkę jakichś "szych"

Camera Jammer



Mikrofole emitowane przez ten zakłócacz neutrolizują wrogie kamery. Niestety, baterie wyczerpują się dość szybko.

Wall Mine

Wybuchowy ładunek, który można doczepić do praktycznie każdej powierzchni

Chemical Flare

Materiał chemiczny, który zawiera się w fiolkach iskrzy i błysko, interesując tym samym wrogow

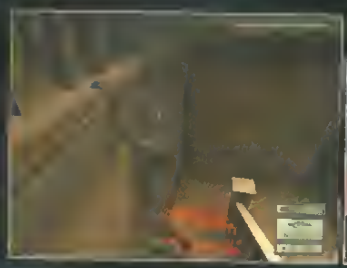
Emergency Flare działanie podobne do Chemical Flare, ale dodatkowo emituje sporą dawkę ciepło, które "ogłupia" kamery

Frag Grenade

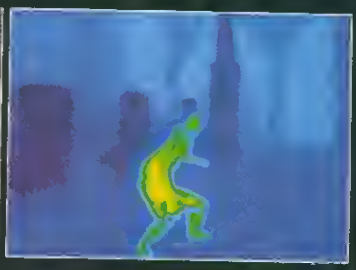


Granat o sporej sile rażenio







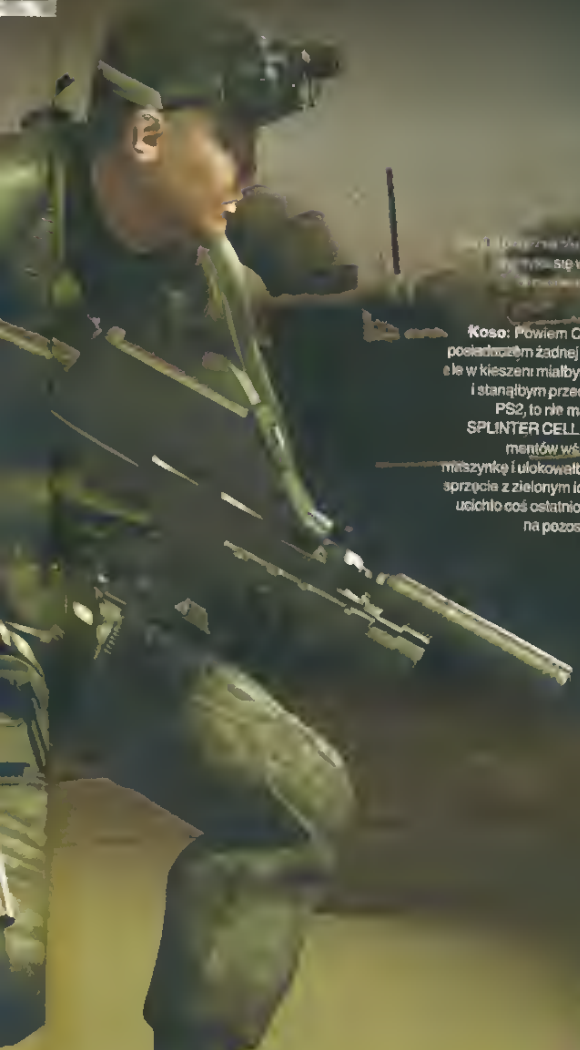


Koso: W przerwach, kiedy nie robi tipsów oczywiście .. Walnę wprost, między oczy - grafa zachwyca! O ile pierwszy, treningowy etap wypada tak sobie, tak do późniejszych nie sposób się doczepić. Głównie za sprawą zabawy światłem i cieniem. Oświetlenie lamp pięknie załamuje się na przedmiotach, a już szczytem popisu grafików jest wykonanie trybu noktowizyjnego i termowizyjnego - coś pięknego! Obłędnie prezentują się spowite w złocistym blasku fale Morza Kaspijskiego, równie niesamowicie wygląda noc przed siedzibą CIA (pomijając wykonany chyba "na szybcika" deszcz). Co jak co, ale grafika jest jednym z głównych motorów napędowych klimatu SC. A może "kcesz w ryja?":).

Myszaq: No dobra, SPLINTER CELL ma najbardziej zaawansowany system generowanie cieni, załamań i rozproszeń światła w historii gier wideo. Ale mówiąc, że grafa jest cienka byłem blisko, nie:)? W końcu ja się na tym znam... Snopy przedzierające się przez drewniane rusztowanie na winogrona, promienie księżyca rozbijane przez kręcący się wentylator, ćmy uderzające o żarówkę. Poezja. I to wszystko płynnie pada się na przemykającą ukradkiem postać Sama! Ogień też rozwala. Nie jest może jakoś bardzo wiernie oddany, się spełnia swoje zadanie - autentycznie czuć gorąco, płomienie oślepiają z bliska. Do tego wszystkiego developer zadbał o zaawansowaną architekturę poszczególnych lokacji. Przestrzenie nie są wprawdzie niesłychanie rozległe, ale za to jak dokładnie opisane! Wszystko wręcz opływa w detale, dokładnie i dobrze nałożone tekstury! Wysoka rozdzielczość i bump-mapping robią swoje. Komputery, pudła, szafki, gamki, miotły, marmurowe, rzeźbione hale, Chińskie ryciny na ścianach, wazy, kręte schody, płachty materiału powiewające na wietrze, para unosząca się w chłodni - krok do wciąż jeszcze umownego, ale już mocno namacalnego realizmu, został właśnie wykonany

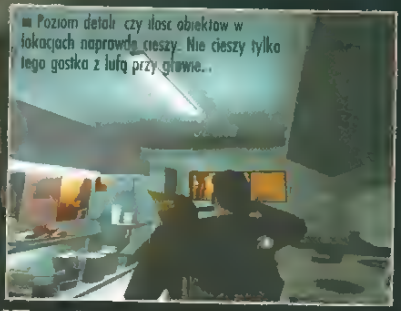
Koso: Sama warstwa dźwiękowa wypada przekonująco, nie sądzisz? Pamiętasz z jaką rozkoszą przysłuchiwałem się rozmowie dwóch agentów podczas akcji w siedzibie CIA:).

Myszaq: Zgadza się. Ja też jarałem się tą krową! Dialogi nagrano [illegible]. Tak samo zresztą jak wstawki muzyczne - pełne dynamiki, pojawia się zagrożenie i powoli schodzące z tonu, spokojne, gdy [illegible] wykonasz już daną akcję. Wszystko razem świetnie dookreśla i



[illegible] się w niezwykle dokładn[illegible] na całość. Jestem pod wrażeniem.

Koso: Powiem Ci tak - gdybym nie był posiadaczem żadnej next-genowej konsoli, a le w kieszeni miałbym dwanaście "batów" i stanąłbym przed wyborem Xkloc czy PS2, to nie ma ch**a na biedronki .. SPLINTER CELL nie miałby kontrargumentów wśród gier na przeciwną maszynkę i ulokowałbym walutę właśnie w sprzęcie z zielonym logiem.... Co ciekawe, ucichło coś ostatnio o planach portów SC na pozostałe konsole, tak więc



Poziom detali czy ilość obiektów w lokacjach naprawdę cieszy. Nie cieszy tylko tego gostka z lufą przy głowie..

MICROSOFT ma w dłoni silny atut, swoistą kartę przetargową. Wszak przed nami Święta, a więc i oficjalna premiera gry...

Myszaq: Nie mieliśmy wprawdzie do czynienia z pełną wersją, a jedynie betą ukończoną w 90% i dało odnotować się kilka zgrzytów - choćby broń leżącą przy trupach, której jednak nie sposób było podnieść, niemniej jedno jest pewne: SPLINTER CELL to najlepsza gra akcji traktująca o cichym, szybkim i profesjonalnym mordowaniu, jaka będzie dostępna na rynku gier wideo - strzelając całkiem spokojnie - w ciągu najbliższego roku.

Koso: Dlatego też teraz leci werdykt wstępny, a za miesiąc, najdalej dwa, pojawi się w PSX EXTREME recenzja pełnej wersji. Choć podejrzewam, że niewiele zostanie zmienione...

Myszaq: Też tak sądzę. Zresztą na stan obecny gra po prostu rządzi. Produkcja Hideo Kojimy pokonana - po walce, tyle że niestety wcale nie zaciętej i wyrównanej. Swoją drogą, jeśli w MGS3 powróci do gry Snake, to będziemy mieli wtedy ciekawy pojedynek - Solid Snake vs. Sam Fisher. Dwóch równoprawnych, potężnych i doświadczonych komandosów. Oby było ostro□

BETA WERDYKT

KOSO & MYSZAQ

UBISOFT | PRZYGODOWA

GRYWALNOŚĆ:

Player 1

10 8 6 4 2 0

9 8

9+

PLUSY

- filmowy i poważny klimat
- świetne wykonanie
- różnorodność akcji

MINUSY

- animacje biegu średnio naturalne

OCENY ZGREDZIOLI: Sciera - hmmmm...

"Jedyny powód, żeby być [illegible]ołą, to ten, żeby rabić miąd. A jedyny powód rabienia miadu ta ten, żebym ja ga jadł" - Kubuś Puchatek.

Splinter Cell UPDATE

Świetnym patentem w grze jest możliwość wstrzymania oddechu podczas namierzonio przeciwnika w trybie snajperskim. Wystarczy przytrzymać lewy trigger, by zyskać parę sekund bezruchu. Pomysł świetny i zapewne będziemy spotykać się z nim w grach coraz częściej. A Snake musiał szlugi palić, biedny nałogowiec)

Główny, jak by nie było sprawca całego zamieszania Tom Clancy, nadzorował proce nad SPLINTER CELL od początku do końca ca nie dziw, zwazywszy na fakt, iz sam jest założycielem firmy developer swo[illegible]

Szczątki historii przedstawionej w SPINTER CELL były znane prasie i Graczom od dosc dawna, niemniej jednak w chwili obecnej tła fabularne nabrało nowega wymioru. W grze głównym epicentrum wydarzeń jest Gruzja i jej fikcyjny prezydent, tymczasem w "niewirtualnej" rzeczywistosci ów kraj również jest na topecie. Rosja oskarza tę byłą republikę radziecką o sprzyjanie czeczeńskim bojownikom, przez pewien akres nawet skłaniała się do ataku na to panstwo (z którym od czasu upadku ZSRR nie pozostaje w zbyt dobrej komitywie) Krążą pogłoski, jakaby Rosja oczekiwała akceptacji Stanów Zjednaczonych w planowanej wajnie w zamian za pozwolenie na użycie siły w Iraku, ale ostatmo wszystka ucichło - prezydenci zwasnionych krajow dogadali się. Na marginesie warto dodać, iz bardza zbliżona do tej ze SPLINTER CELL będzie oś fabularna w nadchodzącym GHOST RECON

Pomiędzy misjami pokezywany jest stylizowany na programie CNN serwis informacyjny. W dolnej "listwie" z newsami, jako iż mamy rok 2004, przeczytac mozna ciekawie wieści - między innymi o igrzyskach olimpijskich w Atenach alba.. kolejnym pobycie Mike'a Tysona w więzieniu

Moze dziwić fakt, iż produkcję takiego głosnega tytułu powierzano mało znanemu oddziałowi UBI SOFTu w Mantmolu. Dość powiedzieć, że przez pięć lat istnienio oddział ten nie stworzył ani jednej gry akcji utrzymenej w podobnym duchu co SC. Inna sprawa, że chłopaki spisali się na medal, tak więc z rumieńcami można wypatrywać kolejnego ich tytułu - RAVEN SHIELD

Dość spara emocji wzbudziło istnienie w menu opcji Download Internet. Mathieu Ferland, szef produkcji SPLINTER CELL przyznaje, że poki co mają tylko ogolne plany na jej wykorzystanie. "Prawdopodobnie będzie to mozliwosc ściągnięcia jakiegos bonusowega materiołu. Ale liczę, że będzie to kolejna przyczyna, dla ktorej zakupicie tą grę"



Sukces pierwszej części BURNOUTa był w pełni zasłużony: rajcujące wyścigi, full wypas z plandeką, megakroksy, no i kosmiczne prędkości rodem z serii WIPEOUT. W sequelu wszystko zostało ulepszone, występuje w większych ilościach, o no dodatek - okroszone piękną grafiką i ultrapłynną animacją. Takie gry to rodzynki.

Spocone dłonie, napięte mięśnie, maksymalna skupienie, przyspieszona akcja serca... Nie jest dobrze do jasnej cholery, nie jest dobrze! To już ostatnia okrążenie, a ja nadal namiętnie wącham spaliny z rury wydechowej bryki przeciwnika!!! Moża teraz... Poślizgiem władowałam się w ostry zakręt, przemknąłem tuż obok pędzącej z naprzeciwka ciężarówki i wyprzedzając fuksem autobus - wyprowadziłem samochod bezpiecznie na prostą, w głębi ducha przeklinając sobie, że w niedzielę dam na tacę. Uaktywniłem dopalacz - poczułem potężne szarpnięcia i wcisnięty w fotel mknąłem z prędkością przekraczającą magiczną banerę 250 km/h, oczywiście "pod prąd", lawirując pomiędzy nadjeżdżającymi samochodami, trąbiącymi i migającymi światłami w akcie desperacji. W takich chwilach nie ma czasu na myślenie. Z trudem unikałem kraks, wierząc jednak w przeznaczenia i kompetencja patrona kierowców () Już go prawie miałam, gdy do mety zostało zaledwie kilkaset metrów. Siłą rozpędu (i ulubionej turbiny,) wyprzedziłam kolesia po wewnętrznej na ostatnim zakręcie. Nagle, zza zniasienia wyłonił się zarys jakiegoś pojazdu. Przy takiej prędkości nie zdążyłbym nawet piardnąć, a co dopiero wyhamować. Spontanicznie, energicznym ruchem kierownicy zarzuciłem samochodem, dzięki czemu przemknąłem tuż obok mego niedoszłego oprawcy, niemal ocierając się o jego blacharkę. Na ten manewr nie był przygotowany mój oponent, który nie zdołał zareagować. W lusterku wstecznym ujrzałem jano, jak potężna eksplozja wyrzuciła oba samochody w powietrze, które rozpadły się na małe kawałki niczym porcelanowy słonik. Niesamowite krakse, na szczęście tuż za mnimi plecami (..) Yaeeah! Wygrałam! Jestem najlepszy, jestem najszybszy! Jestem niezwyciężony!!! A wieczorem pójdę się urżnąć ze szczęścia. .

Emocje w sequelu BURNOUTa sięgają zenitu. "Dwójka" daje jeszcze więcej okazji do dzikiego wycia z radości, pompuje więcej adrenaliny, wyzwala bardziej intensywne wrażenia podczas zabawy. Pierwsza część gry zdołała zafascynować Graczy na dobre, małe niedociągnięcia w grafice zostały zepchnięte przez ogół na dalszy plan. Jednak to, co oferuje kontynuacja, przebija wszystko w swojej klasie, co było Ci dane widzieć do tej pory. Przyznać należy, że właśnie takie gry wyścigowe trafiają w gusta ludzi bezbłędnie. Ofarują bowiem zabawę w najczystszej formie: są szybkie, dynamiczne, zwariowane, bez zobowiązań, jednym słowem arcade pełną gębą () Zanim ruszysz do boju, czeka Cię zaliczenie kilku lekcji niepoprawnej jazdy. Tak, tak, pamiętać bowiem musisz, iż im większym wykazesz się debilizmem, tym lepiej oceniana będą Twe wygibasy na drodze. Wiesz może. Szanowny Czytelniku, gdzie tak uczą jeździć ? Tak czy inaczej, już na pierwszej lekcji musisz ładować się na przeciwległy pas ruchu i walić pod prąd, wchodzić w zakręty poślizgami, ne ręcznym i niebezpiecznie blisko wymijać samochody jadące z przeciwka, przy czym wskazane jest ocieranie się o ich karoserie. Dodatkowe ćwiczenia dotyczą np. słusznego wykorzystywania dopalacza (Super Boost) albo wykonywania niebezpiecznych wyskoków samochodem na garbach. Jeśli miałeś tę przyjemność obcować z "jedynką", to poradzisz sobie bez zająknięcia, a jeśli nie - warto poświęcić kilka minut, co by poznać kruczki. Dopiero po opanowaniu tych niezbędnych umiejętności możesz rozpocząć zmodernizowany tryb Championship. Został on przygotowany tak, aby zaoferować Ci większe pole do popisu - w miarę postępów uaktywniają się dodatkowa tryby gry. Co



Architektura

■ Oprocz powyższych atutow, nie mozno pominąc zaawansowanej architektury poszczegolnych miast (rozjazdy, pasy zieleni, wysepki, barierki itd), ktore obfituja w drapacze chmur, kolorowe neony, lasery snujące się leniwie po nieboskłonie, jak i czysto technicznych bajerow: o'lo snopy iskier, dym, fachowo podający deszcz.) jest młodzieżowo





■ Stopień dokładności/skomplikowania otoczenia godny podziwu (jak w MSR), co w połączeniu z dobrymi efektami i stałym "trejmrejtem" tym bardziej cieszy.

ciekawe, aby ukończyć tryb Championship wystarczy wygrać tylko rozgrywki pucharowe w punktacji generalnej, bez względu na uzyskane lokaty w poszczególnych wyścigach. Jednak aby uaktywnić dodatkowe zawody (w których zdobywasz nowe samochody i trasy) musisz dać z siebie wszystko i ukończyć wszystkie wyścigi na pierwszej pozycji. Dzięki takiemu systemowi gra praktycznie cały czas się rozwija, udostępniając nowe opcje i tryby.

Wyścigi zostały rozsądnie zróżnicowane pod względem trudności - niektóre z nich trzeba przejechać "w ciszy i spokoju", tj. wymusić na sobie maksimum koncentracji, gdyż de facto jedna lub dwie wpadki odbierają Ci szansę na zwycięstwo. W innych z kolei możesz sobie pozwolić na odrobinę szaleństwa i więcej luzu, szczególnie jeśli udało Ci się uprzednio łyknąć lepszą furę. Garnitur dostępnych samochodów jest nieco okazalszy niż w części pierwszej, nadal jednak twórcy nie pokusili się o wykupienie licencji, toteż można tylko domniemywać, jakie odpowiedniki z rzeczywistości dostępne są w grze, co przychodzi z łatwością. W sumie do zdobycia jest 14 modeli podstawowych + 7 tur sportowych w 'Custom Series'.



MOJE 3 GROSZE

Nie jestem miłośnikiem arcade'owych ścigołek, ale tego, co zrobił ze mną BURNOUT 2, nie da się opisać. Niesamowita dynamika (podbijana zmianą tempa muzyki w tle) w połączeniu z więcej niż porządną grafiką sprawia, że nie można oderwać się od konsoli. Co najdziwniejsze, mimo że gra jest cholernie szybka, to nawet taki mul jak ja nie ma problemów z jej opanowaniem. Długowieczność tytułu zwiększają dodatkowe tryby i opcja Multiplayer ☐ [łoki]

9-









■ Bryki z różnych okresów, ale o zbliżonej mocy można zdobyć w miarę postępów w grze. Poczujesz się w nich, jak wystrzelany z cyrkowej armaty.

Championship". Bardzo dobrze prowadzi się radiowóz policyjny, przynajmniej do momentu, kiedy uda Ci się zdobyć japońskiego Muscle'a o znakomitych osiągach. Później zostają już tylko tuningowane wozy sportowe z serii Custom. Nie bez znaczenia jest zachowanie samochodu podczas jazdy na dopalaczu, który "nabija" się znacznie łatwiej i szybciej niż w pierwszej części gry (w związku z czym można tworzyć combosy, sunąc niemal non stop z zawrotnym 'speedem'). Jednak prowadzenie samochodu na "dopalce" nie jest już takie proste (wyraźna intensyfikacja poślizgów), jak miało to miejsce w "jedynce". animacja dostaje w tym wariancie kosmicznego kopa, a samochody cywilne nie poruszają się już tak schematycznie (aczkolwiek ich reakcje nadal zdają się być z góry określone).

Wspaniałe trasy! Sześć nowych lokacji umieszczonych na terenie Stanów Zjednoczonych: Miami, Los Angeles, The Rocky Mountains, New Mexico i na dokładkę rajd po porcie lotniczym. Łącznie 30 różnych tras stanowiących wanacje na temat poszczególnych lokacji. Wyścigi rozgrywają się głównie na trasach zamkniętych (okrążenia), ale przygotowano również kilka bardzo ciekawych tras przejazdowych z punktu startowego do położonej hen! daleko linii mety. A wszystko to w największym ruchu ne różnych nawierzchniach, na autostradach i zatłoczonych ulicach miast z obfitą ilością skrzyżowań i innych niespodzianek na drodze (plus zmienne warunki atmosferyczne: deszcz, śnieg i mgła). Przy aktywacji turbo można odczuć na własnej skórze, jak przyspieszenie wciska w fotel, a i działanie siły odśrodkowej jest namacalne. No i te niesamowite kolizje. Szkoda tylko, że zrezygnowano z systemu zapisu i przeglądania powtórek. Jak stwierdził jeden z twórców gry podobno nie zyskał on aprobaty u Graczy, dlatego zdecydowano się na jego usunięcie. Nas o zdanie nikt nie pytał) Tryb "Crash" w pewnym stopniu rekompensuje tę stratę.

Oprawa graficzna POI stoi na mało powiedzieć wysokim poziomie. Widać jak na dłoni, że koderzy współ z grafikami nie próżnowali od momentu premiery "jedynki". Po pierwsze, animacja jest płynna do bólu (zwolnienia występują tylko na Replayach) w dodatku dynamika 'laska pytonga' na całego. Po drugie, efekt zwany bump-mappingiem, który zapodany został na powierzchnię jezdni (nie tylko, np. na prezentacji trasy Palm Bay Marina przed wyścigiem -













WYPADKI

Kraksy i wypadki to bez wątpienia kwintesencja serii W POINT OF IMPACT twórcy włożyli mnóstwo pracy w ogromną ilość detali widocznych w tym elemencie gry. Przy zderzeniach samochody deformują się na wiele sposobów, odpadają z nich poszczególne części karoserii, zderzaki i spojlery, maska i klapa bagażnika a odrywające się koła odskakują na boki i toczą się beztrosko po jezdni. Bonusowo dewastacji ulegają poszczególne elementy otoczenia, np. słupki i zapory, czy tkwiące na poboczu skrzynki i inne rupiecie. Jednak najbardziej efektownie wyglądają zderzenia przy ogromnych prędkościach - samochody dosłownie wybuchają, niczym rozrywane pociskiem z bazooki, i wylatując w powietrze rozpadają się na części pierwsze. I chociaż wygląda to czasami nierealnie, rzec można nazbyt spektakularnie, to bez wątpienia robi ogromne wrażenie i sprawia wiele niezdrowej satysfakcji podczas zabawy.



MOJE 3 GROSZE

Całe życie czekałem na taką właśnie grę! Dynamika urywa łeb, a strona wizualna jest solidnie dopasiona - takie combo powoduje automatycznie opad szczeny. Co jeszcze: AI oponentów jest godne naśladowania, cudowne wypadki umilą Ci każdy Twój błąd, ciekawe tryby gry nie pozwolą się oderwać za długo, a miodzistowy model jazdy pejmiesz w mig... Jeśli nie jesteś Gamerą i nie zaczynasz zabawy od mieszania opcji tuning/settings, to nie znajdziesz tu słabych punktów (wykonanie wozów?). BZ to cztery boże w ujęciu wieoutowo-arcade'owym, dla których zarwałem połowę nocy poślubnej i napisałkym że nie żałuję, ale... Żonko, czytasz ja? CRITERION sprzedaje bomkę zamiast gry! Kuo i odpal ją na swoją konsolę.□

9+

Sciera







Miosto w POINT OF IMPACT wprowioją w osłupienie - moso wieżowców, hoteli, bonków, kosyn, szczegółów o'lo borierki, kosze i inne pierdoły, do tego dochodzą gorby, ostre łuki, rozjozdy, tunele, fontostyczny bum-mopping... Włośnie tok powinny wyglądoć metropolie we współczesnych produkcjoch. Do pełni szczęścio brokuje jedynie spocerujących cywilów i mesiów z "celownikomi";).

ogromne wieżowce skąpane w promieniach słońca powodują niekontrolowane rozdziawienie japy) podbija walory estetyczne po tysiąckroć (Xbox by się nie powstydził), doskonale wypade mokra nawierzchnia poezja Po trzecie zredukowano w stopniu zadowalającym drażniący aliesing teraz jest na granicy przyzwoitości

Wobec tych superletyw kiepsko się mają modele samochodów (tak dosiadane, jak i cywilne) - nie, nie wyglądają brzydko, ale zbyt przeciętnie (mało szczegółów), co potęguje wrażenie, że z impetem wjechały z zupełnie innej gry Z kolei wypadki i występujące reakcje łańcuchowe to czysta MA-SA-KRA! Słychać przeraźliwy pisk opon, donośne klaksony, tumany dymu spod kół nagle okrutne "brzdęk!" odgłos gniecionej blachy i zgrzytających zębów, później jakiś debil przelatuje nad dachemi pozostałych pojazdów, wpadając na przystanek autobusowy) Ale nie przeletuje tak sobie bez celu on przelatuje dla bajeru! Tak, szyby rozpryskują się na dziesiątki części, niczym krople deszczu zalewając pozostałych nieszczęśników, tu spadnie maska, tam spojler pod sklepem zas wydech i koło Napatrzeć się na to nie można w trybie "Crash" - zwolnione tempo (BT?), kamera nadająca akcji dramaturgii, zbliżenia itd Młodziezowe zajawka doprawdy Ech, gdyby tak wyglądało VICE CITY ew THE GETAWAY lub DRIVER Dodatkowy atut tego sequela, to zmajstrowana na wysokim poziomie oprawa dźwiękowa Muza jest generowana w systemie Dolby Pro Logic II, co potęguje wrażenia podczas zabawy szczególnie w trakcie wypadków (nie skłasyfikuj tego jako "dziwne" zachowanie, gdy zaczniesz oglądać się za siebie i schylać głowę) Na szczególne uznanie zasługują wspaniałe efekty dźwiękowe (wykluczając warkot silników), znacznie mniej korzystnie wypada ze to ścieżka dźwiękowa tym razem developer przygotował kilka tajowych kawałków z elementami progresywnego techno jednak większość numerów to dynamiczne utwory hard-rockowe, które nie każdemu "leżą"

Podsumowując team developerski CRITERION GAMES po raz kolejny odwalił kawał dobrej, rzemieślniczej roboty pokazując jak wiele niewykorzystanej mocy posiadają konsole nowej generacji ACCLAIM nie dało ciała serwując Ci pozycję niemal doskonałą Bez dwóch zdań są to obecnie najlepsze arcade'owe wyścigi samochodowe na konsolowym rynku, zostawiające za sobą nawet tak wielki tytuł, jak SHOX (EA BIG) Jeśli lubisz adrenalinę, podejmowanie wiążących decyzji w ułamku sekundy to wal jak w dym. A jeśli masz TV o przekątnej co najmniej 26", na dokładkę zestaw kina domowego z prawdziwego zdarzenia, to możesz uważać się za szczęściarza - takie combo w zestawie z drugim BURNOUTem da Ci radę, oj tak (lepiej zaopatrz się w pieluchy, bo ze szczęścia możesz popuścić po nogawie,) Łykaj, ale już!□

PS Gre ukazała się na razie jedynie w wersji na PlayStation 2 - i tak już zostanie Planowane porty na X-a i "kostkę" zostały skreślone w ostatnim momencie z listy wydawniczej ACCLAIM Dlaczego to? Huh któż to wie być może z uwagi na kontrowersyjną kampanię reklamową, jaką zapodało ACCLAIM. A szkoda



Ciekawe tryby gry

■ System zabawy w BURNOUT 2 został znacznie zmodernizowany w porównaniu do "jedynki". Wprowadzia dodatkowe opcje i tryby rozgrywek uaktywniają się podczas kolejnych etapów gry, jednak większość z nich została wpleciona w główną ścieżkę trybu "Championship" (a później "Custom Series Championship"), wydatnie urozmaicając zmagania. Składają się na to nie tylko klasyczne wyścigi zaliczane do pucharu Grand Prix, ale również dodatkowe zawody typu "Face Off" (wyścigi "jeden na jednego") lub "Pursuit" (pościgi policyjne! Natura[illegible] T[illegible] jesteś gumiarzem:) Kolejnym wydaje się nowy tryb "Crash", w którym należy udoskonalać umiejętności w jak najbardziej efektywnym i efektownym zurzazem rozbijaniu samochodów, czyniąc makabryczne kraksy na autostradach, skrzyżowaniach itp.!!! Zmodernizowano również tryb na dwóch Gruczy, implementując zawody we wzajemnych pościgach oraz kraksach. Wszystko to sprawia, że gra stała się znacznie ciekawsza i zyskała na żywotności.





Pila

WERDYKT

HIV & NORBY

ACCLAIM WYSCIGI

GRYWALNOSC: 9

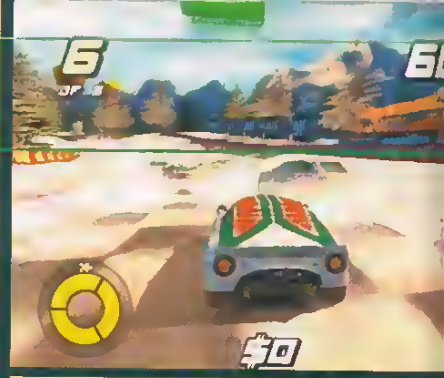
GRAFIKA 9 DŹWIĘK 7 TRYBY MENAŻ

9

PLUSY	MINUSY
▲ kraksy	▼ ...nie licząc samochodów:(
▲ dodatkowe tryby zabawy	▼ brak menadżera Replayów
▲ wykonanie	▼ wciąż idiotyczny handicap

OCENY: KALI 9 MYSZAQ 9 KOSO 8- HAUWA 9 GAMERA 9 NOŚNIK DVD







SHOX
RALLY REINVENTED

SHOX jest grą wybitnie zręcznościową, na całej linii. Model jazdy, wybrane trasy, kolizje, bonusy... Ba! nawet logo gry jest z założenia arcade'owe, hłehłe!

Wszystko zaczęło się niewinnie. W miłej, kameralnej atmosferze usiadłem wraz ze Ścierą na wygodnej sofie, odpaliliśmy SHOX i oczekiwaliśmy na oazę dobrej zabawy. Jednak gdy na ekranie pojawiła się pierwsza prezentacja z gry właściwej, wszystko uległo zmianie - z grzecznych, spokojnych chłopców ;) przeistoczyliśmy się w chore sobie krwiożercze żądne krwi. Ciosy z łokcia w nery, kuksańce, wykręcanie łap, palce wpychane w oczodoły, depnięcia po ambicjach i obrażanie się sobie nawzajem nóg - wszystko po to, aby dojrzeć ekran do pada jako pierwszy i z namaszczeniem w wcisnąć gaz do dechy. Bo SHOX to taka gra, która pokaże swoją fanowyższość od momentu pierwszego zetknięcia, lecz owo pokazanie jest niczym przy zmasowanym szoku, jakiego dostaje Gracz zagłębiając się w rozgrywkę.

Teoretycznie, SHOX nie wyróżnia się niczym specjalnym w morzu wyścigów, zaś w praktyce - to tylko mrzonki. Postaram się przybliżyć Ci, Szanowny Czytelniku, wszelkie zależności występujące w grze, abyś miał jak najbardziej klarowny jej obraz. Przede wszystkim należy wspomnieć o tym, że gra została podzielona na kilka lig (sztuk cztery + bonusowa), które trza odkrywać. Przystąpienie do rywalizacji w tej najmniej wymagającej wiąże się z koniecznością nabycia fury, a że początkowo budżetem dysponujesz ograniczonym, to i na nic wymyślnego liczyć nie możesz. Zażarta rywalizacja popłaca, bowem za wygrane łykasz kasę niezbędną na zakup lepszych, potężniejszych fur, ale i bonusy. Te ostatnie wyśmienicie motywują do wzmożonej pracy: dostęp do wybranych samochodów w trudniejszych ligach, trasy nocne, kasa. Kasa ma tu zresztą ogromne znaczenie - jeśli uzbierasz jej stosunkowo dużo, co wiąże się z koniecznością zaliczania wszystkich tras w lidze kilkakrotnie, to możesz nabyć na drodze kupna dowolną brykę. Alternatywę dla tej konwencjonalnej metody stanowi opcja "Gamble" (z ang. "hazard"). na wyznaczonej trasie stajesz maska w maskę z wybranym samochodem, aby dosiadając taki sam model stawić mu czoła. Szranki są cholernie wymagające - poziom trudności może doprowadzić do palpitacji serca, a i opłata jest wcale niska (choć stanowi jedynie część wartości fury). Co ciekawe, każda kolejna próba kosztuje połowę stawki poprzednio żądanej, więc przy odrobinie sprytu, szczęścia i wytrwałości można upragnioną furę wygrać (i tak nie jest to łatwe). Najciekawsze jednak przed Tobą...





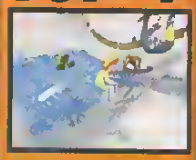


SHOX wkręci Cię maksymalnie, gdy uprzesz się i nastawisz na łykanie wszystkiego na maksa, tj. "mastarowanie" (1. miejsce w każdym wyścigu) oraz. No właśnie, twórcy zatroszczyli się o zaimplementowanie motywu skutecznie podbijającego rajcowność, a mianowicie "lotne premie" (znane fanom kolarstwa) przewidzieli. Patent ów polega na tym, iż na każdej trasie wyznaczono 3 odcinki specjalne, które są osobno rozliczane (dodatkowy pasek upływu czasu)· w zależności od tego, jak szybko uporasz się z konkretną "premią", zostaniesz obdarowany złotym, srebrnym lub brązowym medalem. Jeśli wszystkie premie na danej trasie zaliczysz "na złoto", w dodatku wskazanym odgórnie samochodem (quest jak się patrzy), to zyskasz medal platynowy i bonusy, o których była wcześniej mowa. Jest zatem o co walczyć, tym bardziej, że...

Trasy w SHOX zostały opracowane kapitalnie. Najwięcej na nich szutru, toteż poślizgi, notabene opracowane z wielkim smakiem, wymagają perfekcji w opanowaniu samochodu. Głównie dlatego, że wszystkie zakręty, fuki, nawroty, następujące po sobie hopy itp wyliczone zostały dokładnie niczym w grach SEGi (tak, tak. .), więc nie ma mowy o wyboronieniu się z beznadziejnej sytuacji - ot, jeśli popełnisz błąd podczas zbierania łuku przy zawrotnej prędkości, to być może zmieścisz się w drugim, ale już na bank na trzecim wyrżniesz w bandę. Jeśli żeś jest z padem obyty "średnio na jeża",



ŚCIGAŁKI
EA SPORTS BIG
TOP 4



SSX TRICKY



SHOX



SLED STORM



FREEKSTYLE

Piła

Surfs up

Plaża, tunel, las, kurort - co jak co, ale krajobrazy w SHOX zmieniają się jak w kalejdoskopie; nawet na jednej trasie można się pogubić;)...



to poziom trudności dla Ci się we znaki okrutnie - został on wyśrubowany tak mocno, że nie mam słów (mój kciuk u prawej dłoni cierpiał niezlemsko; spore wyzwanie nawet dla HC-maniaków). Zawodnicy komputerowi pomykają bardzo sprawnie, kluczą, rozpychają się, jednym słowem walczą zajadle. Skoro przy trasach jestem, wspomnę jeszcze, że architektonicznie zostały skrojone na miarę, a i niektóre z nich zaskakują świetnymi pomysłami (np scenena zimowa - wyścig po przeróżnym torze przypominającym saneczkowy!). Każdy fan EA BIG może czuć się zawiedziony, iż brak tu zwanowanych skrótów:), ale to dobrze (no, bez przesady).

Samochody występujące w grze nie zostały ogołone z licencji, toteż cieszy możliwość szarpnięcia m.in. takimi cudami, jak Porsche (Cayenne Turbo, 911, 959), S. Impreza, Audi Quattro E2, Lancia (Stratos, Rallye 037), Peugeot 206 Racing, MG Metro 6R4, Celica. Na oklaski zasługuje również wyważenie parametrów samochodów - wyraźnie czuć różnicę w zachowaniu np. Coopera oraz Forda RS200;). Bo co się tyczy modelu jazdy, to w swojej arcade'owej charakterystyce jest doskonały (nawiązania do kultowej jak dla mnie pozycji SEGA RALLY 2): na szutrach kontrolowane poślizgi, gdy lód pod kołami skrzypi - auto należy bokiem prowadzić, z kolei asfalt oznacza doskonałą przyczepność. I doskonale to czuć. (..) Wykonanie jest w przypadku SHOX niezwykle staranne: animacja zaplerdziela w jednej ramce, z kolei dynamika odgryza łeb Gracza z kręgosłupem, miele mlaszcząc donośnie i wypluwa z pogardą do gnojownika (dosłownie łeb urywa!).



■ Ten widok FPP (tu akurat Porsche) kojarzy się mroczownie z SEGA RALLY 2.

RIDGE RALLING

Hybryda wariactwa EA BIG, arcade'owego kunsztu SEGI oraz rzemieślniczego podejścia NAMCO Wspaniała gra, arcade'owka trzeba dodać, bardzo wymagające, widowiskowa i rajcowna Bajeczne zaprojektowane trasy, wysoki poziom trudności oraz kilka przemyślanych i bardzo stresopędnych rozwiązań (np "Gamble Car") nie pozwoli Ci się znudzić zabawą w niedługim okresie czasu. Multiplayer wzorowo działający. EA BIG RESPECT!□ [sciera]

Wizualnie jest bardzo dobrze (można się przyczepić do tekstur na wybranych trasach), ale to nie powinno dziwić - BIG dysponuje jednym z najpotężniejszych engina'ów, jakie konsola PS2 widziała: otoczenie, ładnie wykonane, brudzące się i stopniowo rozwalające samochody (choć do tych z GT3 daleko im, oj daleko), ale przede wszystkim szczegóły: fale morza rozbijające się o brzeg, przemykające helikoptery, tudzież nawiedzony kibic popylający tuż ponad trasą na motolotni, błyskające flesze, wzbijające się do lotu ptaki itd. Jest młodzieżowo, doprawdy. I jeszcze to: po uzyskaniu w trakcie wyścigu platyny dostajesz bonus, tzw. "Shoxzone" - jeśli dogonisz falę uderzeniową, która pomyka przed Tobą, ta Cię "zassie" i pędzisz z nieprawdopodobną prędkością (blur pełnej sceny wygląda fantastycznie, wręcz moczopędnie!) - to raz, a dwa - pokonanie wybranych hopów wywołuje efekt, który nazwałem "MAX PAYNE na kółkach" (polecam to zobaczyć:) W kwestii audio jest równie wspaniale: ścieżka dźwiękowa rozrywa czerep ładunkiem pozytywnych wibracji, a charakterystyczny dla gier EA BIG lektor podkręca klimat niesamowicie (teksty z'in "Brum-brum!" na porządku dziennym). Poezja. Aha, dla wybrednych Multiplayer na Split Screenie (4 Graczy): wyścigi lub "berek" - młodzież!

Uwielbiam grupę EA BIG - wszystkie jej produkcje są wyśmienite, czego SHOX jest najlepszym przykładem. Zakochałem się w tym tytule i polecam go wielbicielom... zresztą, ujmę to tymi oto słowy: gdyby konsola do pudła została wrzucona, byłbym skłonny bez namysłu palnąć, iż jest to automat arcade pełną gębą, mało tego - przytaknąłbym wśród gapiów zasłyszawszy tezę, iż SHOX jest tytułem spod igły SEGI. Nic dodać, nic ująć - arcade'owa uczta, o zabarwieniu rajdowym, z przytupem. HARDCORE, MADAFAKA!□



WERDYKT

EA BIG | WYŚCIGI

GRYWALNOSC: 8

9

9=

PLUSY

- czysta zabawa, kosmiczna dynamika
- doskonałe trasy
- Multiplayer

MINUSY

- względnie małe trasy
- bardzo trudne - "totał hardcore"
- momentami zawodząca kolizja

OCENY ZBIERZDZIOLA: KLIJOT 8, COX 8, MYSZO 8



BUFFY - swego czasu głośno zapowiadana na Dreamcasta - nigdy nie ujrzała światła dziennego. Ostatecznie gra pojawiła się jako exclusive na Xboxa. Czy warto było czekać tak długo? Naostrzcie osikowe kołki, spakujcie butelkę wody święconej i ruszamy na łowy....

Adaptacje znanych filmow na potrzeby gier zwykle kojarzą się z chlamem. Odpalając 'Buffy' byłem mile zaskoczony gdyz jak się okazało developerzy mieli aspiracje wyjść poza niechlubną statystykę. Gre idealnie oddaje klimat telewizyjnego pierwowzoru, a wierność realiom znanym z małego ekranu będzie lakomym kąskiem dla kazdego fana. Jeśli świat wampirów i uroczej panny Summers jest Wam obcy - odetchnijcie z ulgą, gdyz w niczym to nie przeszkadza w rajcującej zabawie. Sterowanie jest intuicyjne wykorzystujące funkcjonalne gałki - lewą poruszamy postacią, a prawą sterujemy kamerą, ktora notabene sprawuje się bez zarzutow, nie przeszkadzając nam w rozgrywce.

Przemyślany system walk dostarcza duzo frajdy, nie ograniczając się do bezmyslnego mashowania przyciskami. Buffy jest szybka zwinna, wyprowadza efektowne i ZRÓŻNICOWANE combosy (szczególnie urzekło mnie "glanowanie maski", ach, wspomnienia), umiejętnie operując przy tym dostępnymi bronlami. Arsenał pogromczyni jest spory - walcząc na małą odległość korzystamy z osikowych kołków, szpadli, [illegible] skutecznego podwójnego ostrza, które z chirurgiczną precyzją sieje zamęt w szeregach nieumarłych. Atakując na dystans mamy do dyspozycji kuszę i pistolet załadowany ładunkiem wody święconej, który po tuningu moze służyc jako miotacz ognia.

Przeciwnicy prezentują wysoki poziom AI i





stać ich na przemyślane akcje: wyskakują z zaskoczenia, zepchnięci z wysokości szybko ponawiają atak, potrafią korzystac z leżących obok nich broni. Przyjdzie Wam walczyć z kilkoma rodzajami wampirow, zombiakami, groteskowymi skrzydlatymi demonami i plującymi jadem pająkami (świetnie wygląda patent, kiedy Buffy kopie z całej siły insekta, który z impetem rozbryzguje się o ścianę). Podoba mi się, ze developerzy pozostawili sposób pozbywania się bestii naszej własnej inwencji: mozemy odcinać im łby, spalać, wbijać w serce naostrzone kołki, urządzić prysznic z wody święconej lub skorzystać z występujących w otoczeniu obiektów. Wystające ze ściany ostre rury, ułamane pnie, beczki z benzyną, palący się ogień, czy przejezdzający obok pociąg w efektowny sposób pomagają nam w pozbyciu się wrogow.

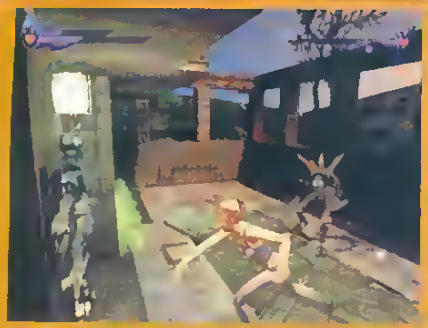
Kiedy kumple-pecaciarze zobaczyli grafikę w BUFFY w całym pokoju słychać było nieprzyjemny dzwięk zgrzytających zębów. Pogromczyni wbija kołek w serce developerów ENCLAVE, a gra nocl bogatą w detale i ostrą jak zylata grafą, ktora zostawia dzieło CONSPIRACY w tyle. Wyobraźcie sobie: trafiacie do pięknej wiktoriańskiej posiadłości, rozświetlonej światłami kilkunastu lamp. Dbałość o detale to prawdziwie "rzemieślnicza robota"! Palący się w kominku, trzaskający ogień, stojący obok kosz z drewnem, ozdobiona kolorowymi wzorami kamienna posadzka i sączące się z lufciku na suficie, falujące swiatło księzyca

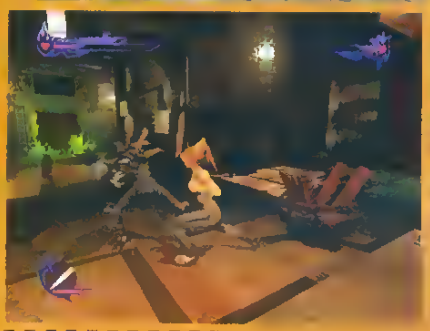


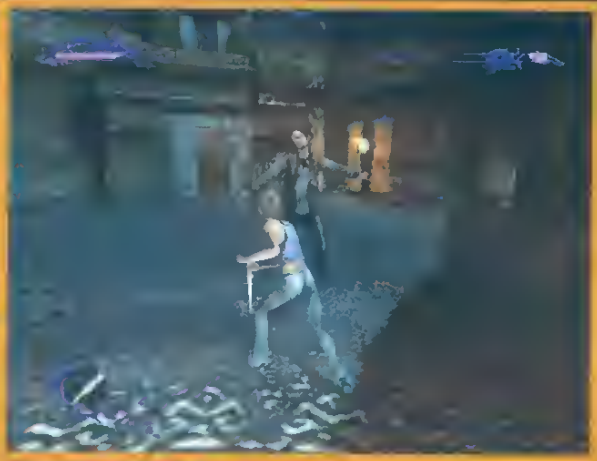
MOJE 3 GR.

Pierwsze wrażenie bardzo korzystne. Świetny system walki (fajne "sztuki", dzięki czemu 'wompajry' ciężko się naprawdę przyjemnie) okraszony pyszną grafiką (emocje wprost biją z twarzy postaci). Mroczny klimat jest troszkę "udowany", szczególnie w okiliczu najwyżk padek lokalerów z ick przeciwnikami i generalnemu "przymrużeniu oka". Poprałem kilko godzin i opamął mole najporszy w przypadku gier video stan - auda (niestety...). Co nie zmienia faktu, że dzięki prze zainteresowałem się poważniej serialem (ckoć wp prawidel rynkowyck powiono być dokładnie na odwró)). Dla fanów chodzonych klepanek, i tyle. □ (kosej

7+









■ Buffy zręcznie operuje osikowym kołkiem, z którego pomocą "łamie niejedno serce" W końcu zostaliśmy postawieni przed życiowym wyborem obite i wydatne bufory panny Croft, czy wysportowana, kształtna pupa pogromczyni wampirów? Obie perspektywy prezentują się równie intrygująco

Przenosicie się ne cmentarz widzicie groby migotające i DYMIĄCE swieczki, uschnięte drzewo rzucające ponury cień, wszystko spowite gęstą mgłą Wchodzicie do podziemi i trafiacie do przestronnej jaskini, którą rozświetlają płynące zewsząd strumienie lawy Nagle zauwazacie złowieszczy cień majaczący na południowej ścianie Słychać syk i strumień zielonego jedu uderza Was w plecy - paskudny, czerwony pająk ruszył do ataku (...) Gra światła i cieni robi wrazenie! Blade światło księzyca przeświturające przez brudne szyby cienie rzucane przez rózne obiekty, krwistoczerwona poswiata płynącej lawy budują w umiejętny sposob klimat Spodobały mi się modele postaci, szczególnie głównej boheterki, która w zmysłowy sposób porusza się w obcisłych spodniach przylegających do kształtnej pupy)

Od strony udźwiękowienia BUFFY trzyma klasę Podłozone są oryginalne głosy występujących w serialu aktorów (niestety bez udziału Sarah) Przebywając ne cmentarzu słyszymy rozlegające się zewsząd odgłosy nocy, w katedrze słychać mroczną, sakralną muzykę, a podczas walk często pojawiają się szarzujące kawałki techno, które idealnie współgrają z naszą siekającą nieboszczyków heroiną. Mocnym atutem gry są cięte komentarze Buffy, które wzbudzają wybuchy niepohemowanego śmiechu Laska porownuje piekielne szepty do karaoke, wbijając kołek w serce wijącego się w agonii potwora słodziutko stwierdza "Oops, I did it again!") Straszne potrafi byc też CISZA idziecie przez pokryte pajęczynami, zanurzone w mroku katakumby, a tu nagłe nieludzki głos szepta "Slaaaayer!" Od razu cierki popieszczą Wam plecki)

Nie obeszło się tez bez kilku mankamentów o których trzeba wspomniec Opcja Autosave to powazne utrudnienie szczególnie w późniejszych poziomach, gdzie upedek w przepasc wiąze się z powtarzaniem całej misji od początku Buffy niespecjalnie czuje się w wodzie, a większość kontaktów z H2O kończy się natychmiastowym utonięciem. Odczuwa się spedający framerate i zaskekuje brak bump-mappingu ktory (nie licząc pojedynczych przypadkow) w grze po raz pierwszy od dłuższego czasu został potraktowany po macoszemu

Monopol ne silikonowe wdzięki zblazowanej panny Croft został przełamany i do gry wkroczyła groźna konkurentka. Jesli lubicie mocne wrazenia, to na BUFFY mozecie się zawieść gdyz jest to pozycje zdecydowanie nastawiona na luźną rozrywkę z przymrużeniem oka □

"W każdym pokoleniu rodzi się pogromca. Jedna dziewczyna na całym świecie zostaje wybrana, obdarzona siłą i umiejętnościami, by walczyć z demonami i zatrzymać rozprzestrzenianie się zła na świecie..."





■ Cięty język idzie w parze z umiejętnosciami bojowymi Buffy potrafi przyładowac ne tyle mocno, że łaceci odruchowo zakrywają swoje klejnoty, widząc uroczą blondyneczkę)

Bohaterowie

Buffy
Kolejna w długiej linii pogromczyni wampirów. W odróżnieniu od poprzedników, Buffy jest silnie związana z rodziną i przyjaciółmi, którzy pomagają jej w walce z siłami ciemności.

Cordelia
Najpopularniejsza dziewczyna w szkole, snobka. Dołącza do drużyny, kiedy odkrywa sekret Buffy. Z czasem się zmienia na lepsza, na co niebogatelny wpływ ma bankructwo rodziców;).

Giles
Członek pradawnego stowarzyszenia, którego zadaniem jest szkolenie nowych pogromców. Ekspert w dziedzinie walki wręcz i magii, chodząca książka. Przekazuje Buffy wiedzę na temat nowych "obowiązków". Bardzo tajemniczy typ...

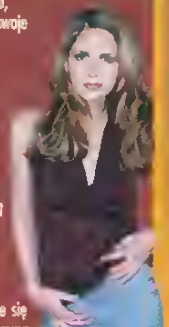
Willow
Najlepsza przyjaciółka Buffy, geniusz komputerowy i potężna wiedźma, w której tkwi nieujarzmiona siła magiczna. Jak do tej pory Willow nie udało się jeszcze zrozumieć i ujarzmić tkwiących w niej mocy.

Xander
Najlepszy przyjaciel Buffy. Nie posiada żadnych specjalnych umiejętności, co nie przeszkadza mu pomagać przyjaciołom w inny sposób. Znany kobieciarz.

Spike
Znany również jako "Krwawy William", jest niebezpiecznym wampirem, który w przeciągu 100 lat zabił 2 poprzednich pogromców. Jak się okazuje, łączy go z Buffy więcej, niż by się mogło wydawać...

Angel
241-letni wampir, znany ze swojej krwiożerczości, brutalności i sadystycznej osobowości. Przeklęty przez starą cygankę odzyskuje ludzką duszę i zakochuje się z wzajemnością w Buffy. Jak się jednak okazuje, klątwa ma także swoje drugie oblicze..

The Master
Jeden z najstarszych i najpotężniejszych wampirów w historii. Jego moce przekraczają możliwości zwykłych krwiopijców. Śmiertelnie niebezpieczny staje się wielokrotnie przyczyną poważnych problemów...



WERDYKT

MAZUR

FOX INT. PRZYGODOWA

GRYWALNOSC:



Player 1

Memory Unit

8
8

8-

PLUSY	MINUSY
▲ grafika	▼ płynność!
▲ idealna adaptacja serialu	▼ czas gry (7 - 10 godzin)
▲ postac Buffy:)	▼ autosave

OCENY ZGREDZIOLI: SCIERA 7, SHIVA 7, KUJOT 7+



Dynasty Tactics

三國志戰記

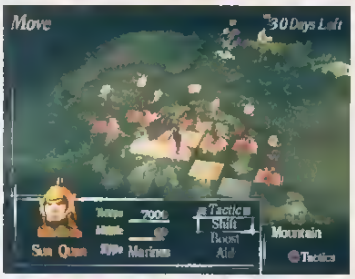
Monotematyczne KOEI uderza ze swą Chińską Sagą po raz kolejny, lecz tym razem niezwykle skutecznie. DYNASTY TACTICS to prawdziwa gratka dla miłośników taktycznych rozgrywek.

Tytuł gry sugeruje, jakoby miała ona sporo wspólnego ze znaną "napierdzielanką", lecz w tym przypadku nazwa "DYNASTY" oznacza kolejny szpil traktujący o chińskich wojnach dynastycznych, które są nieodłącznym tematem wszystkich strategii KOEI. Najważniejszy w tym momencie jest drugi człon nazwy, gdyż 'TACTICS' nie na darmo przywodzi skojarzenia ze sławnymi grami taktycznymi pokroju choćby FFT od SQUARE. Muszę przyznać, że długo na coś takiego czekałem.

Na pierwszy rzut oka DT przypomina klon innej, słynnej strategii od KOEI, a mianowicie ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS, lecz od razu też widać zarówno znacznie lepsze wykonanie, jak i brak tych setek skomplikowanych i w dużej mierze niepotrzebnych menusów. Tym razem system naszych działeń na mapie państwa ograniczony jest wyłącznie do formowania i przemieszczania armii oraz zwiadowców, oczywiście podporządkowując się narzuconym na danym etapie zadaniom. Każda z armii składa się z głównodowodzącego, stratega oraz dwóch generałów, zaś celem mianowanych i wysyłanych zwiadowców (Envoy) jest głównie pozyskiwanie nowych oficerów dowodzących naszymi wojskami, choć czasami można też negocjować przymierza z poszczególnymi dynastiami. Celem całej gry jest oczywiście zjednoczenie Chin pod panowaniem jednego z trzech wybranych na początku bohaterów, dla których zostały utworzone odrębne kampanie, które co prawda przebiegają według ustalonego schematu, lecz pozwalają na prowadzenie akcji kilkoma różnymi torami (w zależności od naszych decyzji). To jednak dopiero czubek góry lodowej, gdyż istota gry opiera się na taktycznych bitwach pomiędzy poszczególnymi armiami.

Czterech oficerów w armii oznacza cztery oddziały na polu walki, a podporządkowane każdemu z nich pewna liczba żołnierzy stanowi po prostu HP danej jednostki. Każdy z owych oddziałów może należeć do jednego z czterech typów - piechoty, kawalerii, łuczników i specjalistów (ci zajmują się stawianiem przydatnych budowli i konstruowaniem maszyn wojennych), a każdy z wymienionych typów może występować w kilku odmianach, do których (kolejnych) dostęp staje się możliwy po uzyskaniu odpowiedniej ilości specjalnego typu 'experience'. Oczywiście istnieje oprócz tego 'normalne', kumulujące się w poziomy, doświadczenie poszczególnych oficerów, które decyduje o posiadaniu odpowiedniej liczby żołnierzy w oddziale, a przy awansie na kolejny level umożliwia wzrost parametrów dowódcy. Wspomniane parametry są ściśle związane ze skutecznością taktyk, jakimi dysponują oficerowie i jakie wykorzystują w czasie bitew. Co prawda każda jednostka może po prostu bezpośrednio atakować przeciwnika (narażając się jednak na odpowiedź), lecz największe straty, jak również dodatkowe efekty, powoduje stosowanie taktyk. Można je rozumieć jako techniki i czary postaci, jednak odgrywają one znacznie ważniejszą rolę, gdyż pozwalają na łączenie ich w śmiercionośne kombinacje. Dla przykładu - dajmy na to, że jednostka A atakuje przeciwnika za pomocą taktyki Repell, która odsuwa rywala o 1 pole, podstawiając go przy tym przed nos stojącej z boku jednostki B, która wykonuja ustawioną wcześniej taktykę Charge i przesuwa przeciwnika o kilka pól, wprost przed czatującego w lesie generała z ustawioną taktyką Ambush. Od każdego z wymienionych ataków jednostka oponenta obrywa coraz większy damage i w rezultacie może nawet od razu zginąć, a to tylko dzięki jednemu inicjującego combos atakowi i oczywiście odpowiadniemu ustawieniu na terenie działań pozostałych jednostek armii. Inny, bardziej rozbudowany przykład







▲ O kolejności ruchu decyduje morale jednostek

zobaczyć możecie na jednym ze screenów.

Przesuwanie pionków poszczególnych jednostek po planszy nie jest dla wielu czynnością zbyt ekscytującą, dlatego korzystając z doświadczenia przy tworzeniu KESSENa, KOEI dodało szereg krótkich demek włączających się w czasie starć pomiędzy oddziałami, jak również całą gamę efekciarskich, miłych dla oka efektów wizualnych. Ogólnie rzecz biorąc pozycja ta jest znakomicie dopracowana pod względem estetyki wykonania, poczynając od wszelkich menusów, poprzez okazyjne scenki z mapkami ukazującymi przebieg działań, a nie "architekturze" pola walki kończąc. Nie jest to co prawda jakieś mistrzostwo świata, lecz i tak bije brawa - może w końcu goście pójdą po rozum do głowy i obdarzą taką grafiką również swoją największą serię (ROMANCE ...). W kwestii udźwiękowienia należą im się jeszcze większe słowa pochwały, szczególnie pod adresem niezwykle klimatycznych kawałków pogrywających w czasie starć, choć i motywowi z mapy należy się aplauz.

Tak bije te brawa i bije, lecz jednak nie wszystkiemu się one należą. Po pierwsze gra nie należy do najtrudniejszych - AI przeciwników nie zostało zbyt dobrze dopracowane i często popełniają oni spore błędy, z których największym jest notoryczne wysyłanie głównodowodzącego na pierwszą linię ataku (a jego śmierć natychmiast kończy walkę). Może ktoś w końcu wykorzystałby moc obliczeniową PS2 nie tylko do przerabiania gigantycznych ilości tekstur. Drugim kardynalnym błędem (choć wynika on z samej konstrukcji rozgrywki) jest zamknięcie akcji w szeregu postępujących po sobie oddzielnych misji, na których wykonanie otrzymujemy ściśle określoną ilość tur i ograniczony teren działań dla naszych wojsk. Co prawda kampanię można prowadzić kilkoma drogami, o czym już wspominałem,



▲ W rekrutacji nowych oficerów ważne są przede wszystkim znajomości - jeśli Yuan Shu odwiedzi widocznego tu Chen Gui, ten na pewno przyłączy się do naszej armii

lecz brakuje tu swoistej "free play", czyli możliwości swobodnego, ciągłego i nie ograniczonego czasem podbijania krainy i ćwiczenia naszych oficerów. Na pocieszenie zostają nam te 3 kampanie, walki trwające nawet do 2 godzin i nieustanne modyfikacje składu naszych wojsk (jeśli ktoś - tak jak ja - lubuje się w takich motywach). Fabułą w wypadku tej pozycji nie warto zawracać sobie głowy, gdyż jej poznawanie polega wyłącznie na czytaniu wyskakujących tekstów, co nie dość, że na dłuższą metę jest nużące, to jeszcze niektóre kwestie nie zachwycają błyskotliwością. W wypadku DYNASTY TACTICS liczą się wyłącznie elementy systemu i jeszcze jedno - gra umożliwia zabawę dla dwóch osób, czyli starcia pomiędzy armiami dwóch zawodników □

W dorobku KOEI

Serie gier strategicznych
- Genghis Khan
(Aoki Okami to Shiroki Meshiko)
- Uncharted Waters
(Daikoukai Jidai)
- Nobunaga's Ambition
(Nobunaga no Yabou)



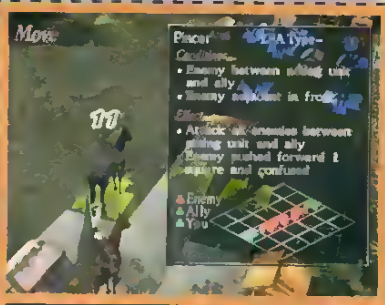
- Pacific Theatre of Operations - PTO (Tetoku no Ketsudan)
- Romance of the Three Kingdoms (San Gaku Shi)



- Kessen
- Taikou Risshiden
- Angelique
- Gotha

Inne strategie
- Gemfire (Royal Blood)
- Operation Europe
- L'Empereur
- Warship Commander







▲ Tu możecie zobaczyć efekt zastosowania techniki Charge przez oddział kawalerii - jednostka zostaje popchnięta przez napastnika o kilka pól w kierunku ataku

» PRZYKŁADOWE COMBO TAKTYCZNE

Na powyższym screenie możecie prześledzić przykład ataku łączonego wykonywanego na dwóch jednostkach wroga. Przebieg combosa jest następujący:
1. Konnica (Bow Riders pod dowództwem Zhang Liao) wykonuje taktykę All Charge, którą ongażując do ataku obie boczne jednostki (drugą konnicę i piechotę), zadaje obrażenia obu jednostkom rywala.
2. Stojący z boku strateg (poznać go można po flodze) odpala Fire Attack, którym zadaje damage (jednoczesnie powodując anomalię Confuse) i odsuwa o jedno pole w lewo obie wrogie jednostki.
3. Piechota wykonuje technikę Aid i wraz ze stojącą obok konnicą atakuje przesuniętą już piechotę przeciwnika.
4. Piechota z drugiej odpala taktykę Repell, którą zadaje kolejne obrażenia stojącej na wprost jednostce.
5. Konnica z naprzeciwka nie pozostaje dłużna i rownież włącza się do boju wykonując Raid.
6. No sam koniec stojąca na skraju jednostka specjalna (Szpiedzy) taktyką Muddle powoduje ogłupienie i w rezultacie walkę obu jednostek przeciwnika między sobą. Dodawać chyba nie muszę, że obie w końcu giną łyknąwszy kilkadziesiąt tysięcy damage'u :)



TAZ WANTED

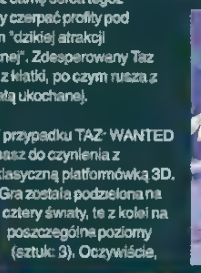


Gry INFOGRAMES, w których "pracuje" ekipa Looney Tunes, są bardzo zróżnicowane: od kiepskich po dobre. Jak będzie tym razem? Hm, Taz pożera głowę nieszczęsnego recenzenta, wypina własny kuper i puszcza bąka...

Diabeł Tasmański ze stajni Looney Tunes, bo o nim mowa, jest bohaterem kolejnej platformówki spod igły INFOGRAMES. Po udanym tytule BUGS BUNNY&TAZ: TIME BUSTERS (PSX) liczyłem na coś ekstra, coś co mogłoby przykuć mnie do konsoli na długie godziny i zmusić do główkowania. Niestety, pierwszy kwadrans zabawy przekonał mnie, że gra jest co najwyżej średniacka i długo z nią nie zaimprezuję.

Otoczka fabularna zahacza o wścibskiego Yosemite Sama, który do wybudowanego przez siebie launaparku, niczym hycel łapie Taza oraz damę serca tegoż ostatniego, aby czerpać profity pod pretekstem "dzikiej atrakcji turystycznej". Zdesperowany Taz ucieka z klatki, po czym rusza z krucjatą ukochanej.

W przypadku TAZ: WANTED masz do czynienia z klasyczną platformówką 3D. Gra została podzielona na cztery światy, te z kolei na poszczególne poziomy (sztuk: 3). Oczywiście, aby poczynić progres, należy wypełniać określone zadania, notabene ściśle ze sobą powiązane. Priorytet w każdym poziomie mają tablice z podobizną "diabelskiego nasienia" opatrzone komentarzem "Taz Wanted", które za wszelką cenę musisz odnaleźć i zniszczyć - to wybieg ze strony szczwanego Yosemite'a: strażnicy próbują Cię złapać na każdym kroku, kuszeni premią. I w owych tablicach tkwi największa radocha - z reguły, aby się do nich dostać, trza wypełnić szereg questów, pokonać wścibskich strażników, dać komuś łupnia, beknąć, a i pierdnąć (a jakże!). Zabawa potrafi konkretnie zirytować, tym bardziej, że poziomy są rozległe i nie sposób zrobić cokolwiek, zanim dokładnie poznasz każdy z osobna, ogarniesz i przekalkulujesz, jak dostać się tu i tam. Właśnie z powodu wspomnianej kubatury poziomów, a przede wszystkim ich zamotania ("grzybki" niczym w SONICu, serpentyny, zjazdy, ukryte przejścia, miliony ścieżek itp.) nie mogłem wskoczyć w klimat gry, jednak wraz z upływem czasu, poznając poszczególne "myki", odnajdując ukryte przejścia, odkrywając możliwości mobilne Taza (jego "kręcioł" jest zarąbisty) - w końcu poczułem się wniebowzięty, doceniając pracę pokręconych designerów. Wykonywanie zadań pobocznych daje ogromną satysfakcję: rozwalanie elementów otoczenia, bonus w postaci super-artefaktu (złota głowa Yosemite'a), dotarcie do którego jest super-hiper-trudne, pożeranie rozsianych tu i ówdzie ciastek .. Jest co robić, doprawdy, nie ma mowy o nudzie! Jest kombinowanie, kombinowanie i jeszcze raz kombinowanie, a na dokładkę wymagana małpia zręczność. Mało tego - niebanalne pomysły wsparte zostały specyficznym humorem (np walki z bossami), w efekcie czego można od czasu do czasu parsknąć śmiechem.





Pod kątem oprawy gra nie powala. cel-shading na postaci Taza i wybranych drugoplanowych, świat przedstawiony uproszczoną, komiksową kreską, kiepskie, za to kolorowe tekstury (jak na świat LT przystało) i ogólnie panujące niechlujstwo, tyle że zamierzone. Mnie się podoba, szczątkowa animacja mogłaby huiać nieco bardziej płynnie. Zawodzi za to oprawa dźwiękowa. przytłumione samplowana kwestie, no i muzyka momentami przygrywa zbyt ciężka, jakby z innej bajki

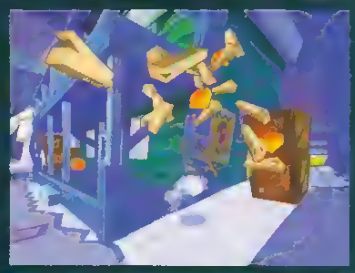
Podsumowując, TAZ: WANTED jest tytułem, który łykać powinieneś pod warunkiem, że lubisz "wiercić dziurę w brzuchu" - każdy poziom trza przeczesać dokładnie niczym w filmie "Spaceballs". Ale gra jest warta świeczki - kilkanaście godzin dobrej zabawy (100%) przed Tobą!□

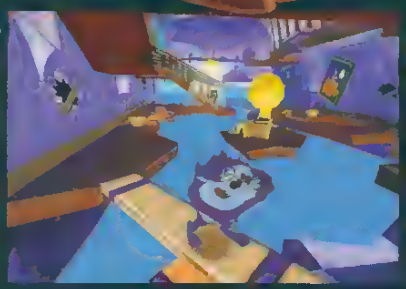
MOJE 3 GROSZE

Krzywiłem się na widok "kanciastej" grafiki, przeklinałem w myślach programistów odpowiedzialnych za dźwięk i głosy looney-toonosowych postaci, ale grało mi się naprawdę sympatycznie (o podobno właśnie o to chodzi:). Gry bazująca na słynnym cartoonowym uniwersum rzadko kiedy kuleją chybione, a w większości przypadków zaskakują ciekawymi pomysłami, co i tym razem miało miejsce. Nie jest źle, ale jednak czegoś (a nawet CZEGOŚ) zabrakło.□

6+

Koso







WERDYKT

INFOGRAMES PLATFORMOWA

GRYWALNOŚĆ:



7-

PLUSY

- poziom trudności, czyli kombinowanie i zamotanie poziomów

MINUSY

- grę ukończysz raz.. i co dalej?

OCENY

MOŚNIK - DVD

HITMAN 2
SILENT ASSASSIN



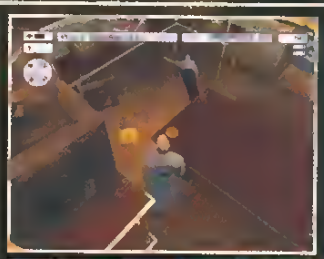
Numer jego Czterdzieści i Cztery..." I jak to dalej szło? Dzieciakom spod domów kradnie rowery? Ratunku! Znowu Jawor?! Dobra, to lecimy dalej - tak o trzy oczka. Numer 47. Sztucznie wyhodowany klon. Niezwykle precyzyjny i cichy zabójca. Zawodowy. Główny bohater HITMAN 2: SILENT ASSASSIN. Niestety konsolowej części świata nie było dane popykać w pierwszą część gry (dwa fakty, które wypadałoby sobie przyswoić: była dobra i tylko na pecu), toteż zaczynamy od "dwójki", będąc wrzuconymi w trwającą już jakiś czas historię. A tu mowa jest o Sycylii, gdzie wspomniany 47 ukrywa się jako kościelny ogrodnik. I jak to na Sycylii bywa mafia porywa tutejszego księdza, żądając od ogrodnika jakiegoś kosmicznego okupu. Logicznie i z sensem. Ogrodnik przywdziewa czarny garnitur z czerwonym krawatem, dwie spluwy bierze w łapska, rozgania biegające w pobliżu świniaki, laptopem z szopy kontaktuje się z super tajną agencją (czy są jakieś nie-super-tajne agencje? Hmmm. Faktycznie, przypomniałem sobie, są, ghe, ghe!) i rusza na łowy - to tak, żeby pasowało do koncepcji całej historii.

W łapska dostajesz złożoną strzelaninę TPP. Tyle że u mnie po kilku misjach zrobiła się z tego strzelanina FPP - i to nie zawsze taka złożona. Już wyjaśniam. Otóż developer wrzucił do gry widok "z oczu", który sprawdza się o niebo lepiej, niż momentami zbyt powolna i mniej pokazująca kamera TPP. Do tego kozecko można popatrzeć sobie na nogi, powiewający krewacik i przeładowywaną broń. A co z tym brakiem złożoności? Już po kilku misjach przekonasz się, że sporą część zadań MOŻNA wykonać w uproszczony i szybki sposób, o czym dokładniej za chwilę. Bo chyba najpierw wypadałoby dowiedzieć się - jakich zadań? Zaczynasz więc od infiltracji hacjendy mafijnego bossa w skąpanej słońcem Sycylii, by przenieść się do mroźnego St. Petersburga i zlikwidować ze snajperki kilku niewygodnych kolezków, czy odbić przetrzymywanego więźnia (całowanie zza lustra weneckiego daje radę). Wizyta w ambasadzie i kradzież walizki też skutecznie podnoszą adrenalinę. A co powiesz na misję w Japonii? Aby namierzyć szefa tutejszej Triady, będziesz musiał wykończyć jego syna, umieszczając w jego zwłokach nadajnik (agencja zlokalizuje, gdzie odbył się pogrzeb, a tym samym dotrze do ojca). Wybić całe dojo i wcisnąć martwemu kolezce pluskwę potrafi trzyletni dzieciak (a co!). Ty ukradnij trującą rybę, przyczep elektronikę i podrzuć po cichu kucharzowi! To się nazywa profesjonalna akcja!
W Malezji podkradniesz się do hakera (system alarmowy z gatunku "new-technology" w postaci chipsów porozrzucanych po podłodze!) i wywalisz mu kilka pocisków w ryj, a później przedostaniesz się do

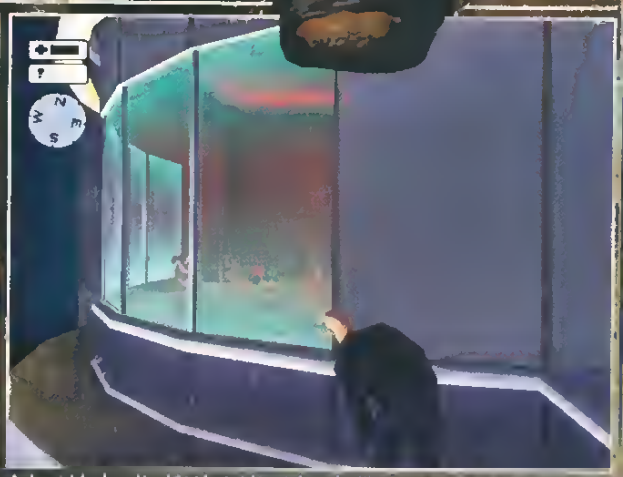
Zawodowy morderca, lekki wątek religijny, sycylijska mafia i ciąganie trupów po ziemi... Ciekawa perspektywa na weekend, choć nie powiem, że nie mam lepszych.



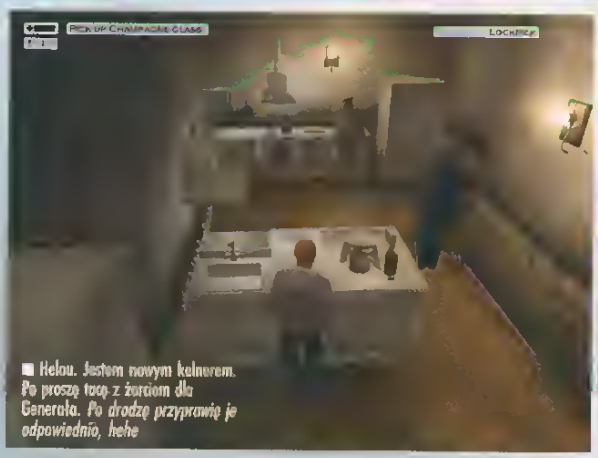
▲ Do Pałacu Puszkina można wejść w dwojaki sposób: albo tak jak widać powyżej, albo w przebraniu - zdecydowanie bardziej interesujące jest to pierwsze, bo nie ma nic przyjemniejszego jak zabawa ze snajperką. Po prawej u góry widzimy "47" w roli kucharza. Jak myślicie, co można wrzucić do tej miski? Z boku "47" w roli grabarza (w tym stroju wygląda jak Mike LeRoi z Shadowman'a).



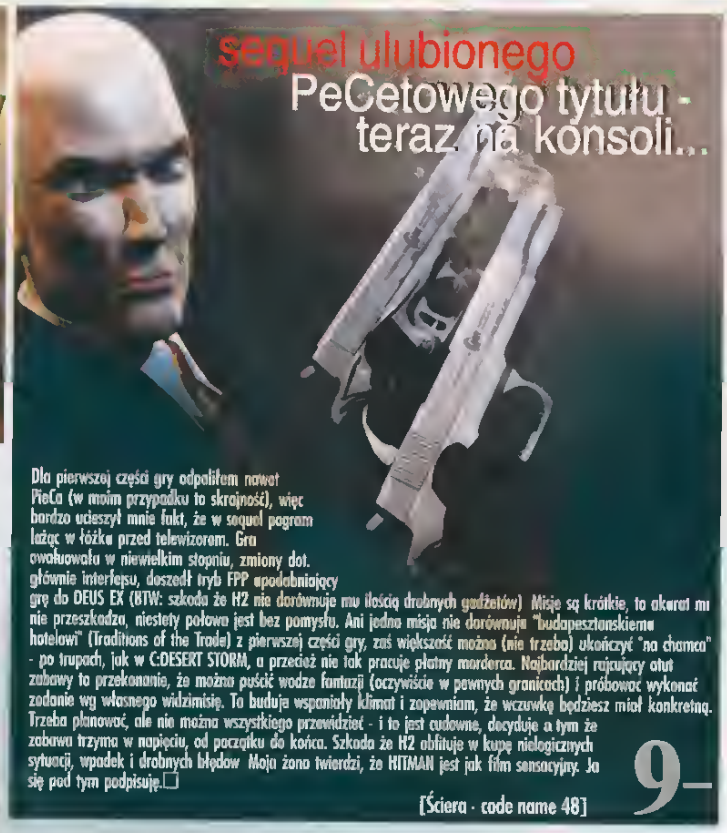




▲ Jacuzzi Job - laseczki w bikini kąpią jakiegoś Rusicocha. Wparuj tam i [illegible]



■ Hekau. Jestem nowym kelnerem. Po proszę tacę z żarciem dla Generała. Po drodze przyprawię je odpowiednio, hehe



sequel ulubionego PeCetowego tytułu - teraz na konsoli...

ekskluzywnego apartamentu i pogonisz skąpo odziane laseczki. Pozorowanie napadu rabunkowego po egzekucji w jakuzzi to już czysta formalność. A jaki klimat ma przedarcie się przez okupowane miasto Afganistanu, dotarcie do handlarza bronią i likwidacja przejeżdżającego konwoju z lokalnym dyktatorem! Choć momentami misje bywają krótkie i bez specjalnego pomysłu, co jakiś czas zdarzają się iście filmowe akcje. Skutecznie pomaga w tym bogaty ekwipunek - zabić można korzystając z gerotty (struna od fortepianu, którą dusisz, a właściwie przecinasz gardło ofiary), noża, pistoletu z tłumikiem, nowoczesnego działka snajperskiego, uzika, czy takich wynalazków jak kij golfowy, katana, awantualnie strzaszacki toporek. W końcu radzić trzeba sobie w każdych warunkach!

Styl rozgrywki. I tu dochodzimy do trudnego momentu. Developer zdecydował się w większości przypadków nie nerzucać Ci sposobu przechodzenia misji. Możesz więc po cichu przekradać się między strażnikami, kombinować, szukać wymyślnych sposobów np. na uśmiercanie celu, albo wpaść z duzymi spluwami i rozwalić wszystkich po kolei. Jako że ta druga metod jest znacznie szybsza, łatwiejsza i w ogóle kobiety gotują bigos, toteż trzeba wykazać się pewnym samozaparciem (żeby nie

Dla pierwszej części gry odpaliłem nawet PieCa (w moim przypadku to skrajność), więc bardzo ucieszył mnie fakt, że w sequel pogram łażąc w łóżka przed telewizorem. Gra owakuowała w niewielkim stopniu, zmiony dot. głównie interfejsu, doszedł tryb FPP upodabniający grę do DEUS EX (BTW: szkoda że H2 nie dorównuje mu ilością drobnych gadżetów). Misje są krótkie, to akurat mi nie przeszkadza, niestety połowa jest bez pomysłu. Ani jedna misja nie dorównuje "budapeszteńskiemu hotelowi" (Traditions of the Trade) z pierwszej części gry, zaś większość można (nie trzeba) ukończyć "na chamca" - po trupach, jak w C:DESERT STORM, a przecież nie tak pracuje płatny morderca. Najbardziej rajcujący atut zabawy to przekonanie, że można puścić wodze fantazji (oczywiście w pewnych granicach) i próbować wykonać zadanie wg własnego widzimisię. To buduje wspaniały klimat i zapewniam, że wczuwkę będziesz miał konkretną. Trzeba planować, ale nie można wszystkiego przewidzieć - i to jest cudowne, decyduje a tym że zabawa trzyma w napięciu, od początku do końca. Szkoda że H2 obfituje w kupę nielogicznych sytuacji, wpadek i drobnych błędów. Moja żona twierdzi, że HITMAN jest jak film sensacyjny. Ja się pod tym podpisuję.□

[Ściera - code name 48]

9-

Łysy, z totuożem, o dużej skłonności do obijonio mord... Gdyby dodać do tego jeszcze jakiś błyszczący dresik wyszłoby, że momy w Polsce jokieś dwo miliony Hitmonów!

napisać ambicjami), eby każde zadania przechodzić z pomysłem precyzyjnie, nie brudząc zanadto. Jatka albo eleganckie mordowanie - wybór należy do Ciebie. Ministar szczęścia, zdrowia i popsutych kredek. Inna sprawa, że na wyższym poziomie trudności (mniej energii, więcej strażników) już tak beztrosko sobie nie postrzelasz i ciche działanie jest bardziej wskazane, momentami wręcz wymuszona.

Okradanie zwłok z ubrań przestało być już domeną polskich grabarzy! 47 robi to równie wprawnie. Wystarczy tylko odpowiedniego delikwenta rozwałć (ewentualnie uśpić chloroformem - opcja dla tych, którzy są mili, fajni, a hamburgery mają z fastfoodu, a nie z elegancko pokrojonych krówek) po czym ze stoickim spokojem ściągnąć co trzeba. Pomysł jak najbardziej trafiony, bo kozacko jest pobiegać sobie np. w rosyjskim mundurze, by już kilka misji dalej przywdziać czarne kimono ninja, a jeszcze później strój strażecki. Tyle że w tym momencia pojawia się spora

hmmm... nazwijmy to nieścisłość. Nieścisłość owa polaga na tym, że gra reaguje na Twoje przebieranki jak tam sobie chce. Wszystko jest wporzo, gdy masz np. dostać się po cichu do ambasady. Przebierasz się za kelnera, który nieopatrznie wyszedł na fajkę, i robisz swoje. Ochroniarze wprawdzie popatrzą spoda łba, ale dadzą Ci przejść. Jeśli jednak, dajmy na to w połowie zwykłej misji, przywdziejesz kombinezon zabitego żołnierza i zechcesz spokojnie przejść główną drogą, posród patroli takich samych jak Ty łudków, to nie ma bata - zaraz Cię rozpoznają, włączając alarm i ciężkie karabiny... W kluczowych, przewidzianych ściśle do tego momentach, przebieranie jest skuteczną osłoną, w innych, wynikających z Twojej improwizacji, niestety już zdecydowanie nie.

Inteligencja wrogów to osobny temat. Jak by Ci to ładnie powiedzieć? Chłopaki są półdebilami. Ale ze to półdebilami dobrze wyszkolonymi! Jako półdebile potrafią czasem zatrzymać się dwa metry przed Tobą i rozglądać na boki. Jako dobrze wyszkoleni mogą zaatakować Cię grupowo, krzyknąć byś stanął (jeśli jesteś w przebraniu) i przyjrzeć Ci się z bliska, alarmować pozostałych, robić uniki czy chować się za osłonami terenu...

Pierwsza krew... ...czyli pierwszy dzień w nowej pracy.

47: Powiadziano mi, że ten szefo, którego ta mam niby "unieszkadliwić", to wielka świnia.



▲ Nie wiem za co tyle kasy przelana mi na konto, w sumie misja było prosta...



Za takie jajca, ktoś w składzie tej gazetki skończy marnie. Ostrzegam... kuna.

Wybacz, "47". To się nie powtórzy.



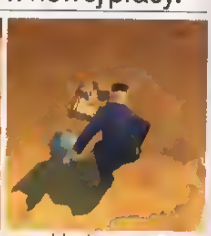
Naprawdę tak było.



▲ Na teren rezydencji dostałem się w przebraniu listonasza, który szedł akurat po schodzkę ze stuzącą. Gdy siurał pod krzakiem zrobiłem mu kuku.



▲ Spluwy wniosł mi, nieświadom tego, człek od zaopatrzenia. Włożyłem mu je ukradkiem do jednej ze skrzynek z żarłem.







◀ Ochrona abszukało mnie i nic nie wykryła. Przecież z kwatkami idę, no nie?





■ Kapusie to zmarło. Ten w oddali biegnie zawiadomić strażników o "big lufie", która zaborzył w Twoich rękach

■ Pukawkę bliskiej odległości możesz ogłuszyć oficera.

Zdarza im się myśleć, ale nie zawsze. Nie sposób nie wspomnieć tutaj o ninjach, którzy kryją się np na belkach pod sufitem, biegają z wielgaśnymi katanami i potrafią unikać kul. Ci myślą zdecydowanie częściej. Ale jak się ma miecz zamiast karabinu.

Oprawa robi niezłe wrażenie – choć nie zawsze. Z biegiem misji developer jakby tracił trochę zapału. Sycylijską posiadłość wyposażono w ładne, kolorowe tekstury, basen z falującą wodą i rybkami, drzewka kiwające się na wietrze. Sielanka, gdyby nie bandę uzbrojonych goryli. sZ kolei Rosja to już zdecydowanie szare, stonowane zabudowania - choć Cerkwie w proszącym śniegu, czy późniejszy gmach ambasady poprzecinany snopami światła, wyglądają naprawdę okazale. Tereny Japonii nie prezentują już niestety ani specjalnie zaawansowanej architektury, ani malowniczych pejzaży - ewidentnie designerzy sobie odpuścili. To samo tyczy się połączonych wież Kuala Lumpur w Malezji. Niby jest fajnie, bo można rozwalić szybę i wyjść na dach, ale tekstury jakieś takie mało ciekawe, bez rewelacji... Dobrze ze późniejsze bazary Afganistanu, czy bogato rzeźbiona świątynie Indii przywracają grafice wysoki kunszt. Nie bez znaczenia pozostaje tu też solidne wykonane postaci (jak na ilości, w których występują) i całkiem efektowny model fizyczny ich ruchów (bezwładność ciągniętych trupów, odrzut po trafieniu w dany punkt ciała). Jest dobrze, a do tego obydwie wersje (Xbox, PS2) praktycznie nie wykazują różnic. Jedyne, co da się zauważyć to fakt, że maszynka Gatesa lepiej radzi sobie z opisaniem tekstur podłoża.



■ Czy mogę zmierzyć numer Pana kolnierzyka?

Z kolorowej historyjki, trochę umownej, trochę komiksowej, krwawą krucjatę robią dwie rzeczy. Pierwsza to krew, efektownie bryzgające po każdym strzale (zostawia malownicze kompozycje na ścianach), druga to... muzyka. Symfoniczne Orkiestra Narodowe z Budapesztu dała ognia (i żeński chór, nie zapominajmy o żeńskim chórze!) Podniosła, patetyczna ścieżka dźwiękowe robi swoje - ma świetne, melancholijne (trochę jak w "Ojcu Chrzestnym" czy "Leonie Zawodowcu") przejścia i mocne, dynamiczne motywy. Tworzy naprawdę potężny, bardzo sugestywny klimat. Bez niej mordowanie byłoby tu tylko zwykłym, mało emocjonującym wywaleniem kilku kul o poranku. A tak ma w sobie nutkę artyzmu, finezji, wyrachowania. Zresztą tak jest z całym HITMAN2 SA - tytuł ma w sobie spory potencjał, tylko trzeba chcieć go wydobyć, trochę pokombinować, nie iść non-stop na łatwą jatkę. Uwierz mi, to się opłaca.

MOJE 3 GROSZE

SILENT ASSASSIN? Dokre sobie. Symulator ciekego zabojcy, w którym mordowanie po cicku jest najmniej efektywne. Mnie jakoś nie cieszy fakt, iż większość misji można przejść bez zakawy w ciuciubabkę, prując do wszystkich z giwery. Kilka rzeczy przekomkinowano (jak choćby sterowanie, które jest mało intuicyjne), ale ogra się to aardzo przyjemnie. Mimo wszystko.

8-

Koso

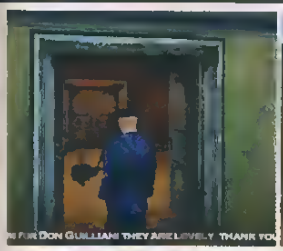
HITMAN INFO

➤ po ukończeniu każdej misji pojawia się odpowiednie podsumowanie Twoich działań. ile osób zabiłeś, w jaki sposób, ile razy Ciebie trafili itd. No końcu konsola wystawia Ci opinię. "Silent Assassin" pojawia się, gdy oni razu nie wzbudzisz poruszenia u wrogów, likwidując tylko cel. Z kolei hasło "Mass Murderer" chyba mówi samo za siebie - wystarczy bez ogródek wyrżnąć połowę wrogów w etapie... Ja, nie wiedzieć czemu, dość często dostawałem miano psychopaty - że jak się zabija cywilów, to źle? I masakruje zwłoki kijem golfowym, albo siekierą, to jeszcze gorzej? Hmmm...

➤ usypanie wrogów chloroformem nie sprawdza się najlepiej w przypadku, gdy zechcesz pożyczyć sobie ich ubranie. Gdy się obudzą w samych gatkach, momentalnie podnoszą alarm. I jak to być humanitarnym?

➤ wskaźnik z wykrzyknikiem symbolizuje poziom zaniepokojenia (przechodzącego w alarm) przeciwników. No początku chłopaki bacznie Cię obserwują, podchodzą przyjrzeć Ci się z blisko, krzyczą, by w końcu...

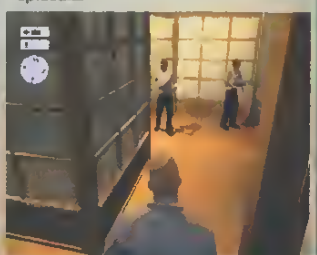
➤ w dodatkowych materiałach zawartych na płycie zamieszczono zwiastuny nowego TOMB RAIDERa i TIME SPLITTERS 2.





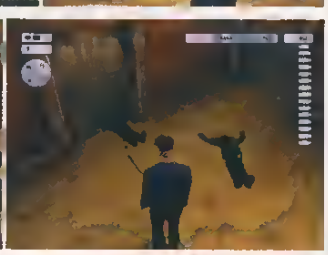


◀ ▲ Ta laska listonosza (Ponie, swięc nad...) okazało się całkiem niezłą dupszyzką. Poszedłbym za nią do pokoju, ale jakiś polant w gangalu miał wąty.





▲ Na to poszłem do kuchni. Tam już czekało na mnie skrzynko z pukawkami.



▲ Ktory to fikał? Niewazne, mom dużo amunicji.



PC X WERDYKT

MYSZAQ

EIDOS STRZELANINA / PRZYGODOWA

GRYWALNOŚĆ:



8

9

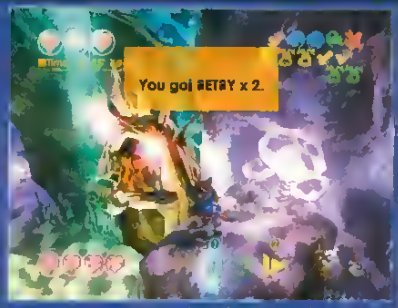
8

PLUSY	MINUSY
▲ kamuflowanie w misjach	▼ część misji mało pomysłowe
▲ mega klimatyczne otoczenie	▼ łatwo, szybkie ukończenie misji
▲ profesjonalna oprawa	

OCENY: LOKI 8, KLEJU 8-, COX 8+, HIV 8, PLAYMAN 8+ NOSNIK - DVD

dobie spacerującego po domu pedałkowatego hydraulika z latarką i odkurzaczem, krzyczącego "Maaarioooo!", można było przynajmniej spróbować przyjąć, że tak naprawdę niewiele będzie już - w grach platformowych - w stanie zaskoczyć. Tymczasem zarysowało się pewne tendencja do udziwnienia rzeczy dziwnych, co wygląda dziwnie i jest dziwne. Hmm. Zrozumiałeś coś z tego? Jeśli tak, to ściemniesz - wstęp zdaje się być totalnie bez sensu (a to dopiero początek...), ale też tym sprytnym zabiegiem mam go z głowy.

Postać głównego bohatera stanowi połowę sukcesu podobnych produkcji: musi mieć siłę przebicia, fajnie wyglądać, fajnie się ruszać i z reguły udawać głupka. BLINX jest kotem, takim z odjechanymi uszami, w uroczy sposób zasysającym z otoczenia - o czym za chwilę - różne przedmioty. I choć do Filemona mu daleko, tak po pewnym czasie zwyczajnie da się lubić; szkoda jeno, że zagubiono gdzieś kwestię dowcipu wplątanego w dialogi. Ba, zagubiono w ogóle motyw dialogów. I co z tym BLINXem? Nie bawiąc się w szczegóły bezsensownej fabuły: zwierzak ma do pokonania, w każdym z poziomów, określoną liczbę potworów. Przy pomocy tzw. TimaSweepere, co dosłownie tłumaczy się na mechaniczną zamiatarkę czasu (geez!), może, a raczej musi wciągać najróżniejsze przedmioty napotykane na swej drodze (ławki, kwiaty, kosze na śmieci itd.), by potem wystrzeliwać je w ich kierunku, skutecznie unieszkodliwiając. Brzmi banalnie, nawet trochę nudnie i... takie byłoby w istocie, gdyby nie fakt, że cały power gry kręci się wokół czegoś zupełnie innego.



▲ Zgarnięcie minimum trzech "serduszek" powoduje uzyskanie dodatkowego życia.



Kocham(y) oryginalność, więc co powiesz na patent umożliwiający ingerencję w czasoprzestrzeń? Wyobraź sobie, że dane Ci jest cofać się w czasie, powodować jego zatrzymanie, a nawet przewijać wydarzenia do przodu. Zaraz, napisałem... przewijać? Otóż tak! Autorzy

No proszę, najnowsza gra MICROSOFTu obala mit o podróżach w czasie. Tylko skąd, u licha, wytrzasnąć ten "odkurzacz"?

skorzystali z możliwości, jakie daje Xboxowi dysk twardy - gra automatycznie, na bieżąco zapisuje na nim Twoje ruchy, co w efekcie pozwala później, np. kiedy zostaniesz "zabity", cofnąć się w dowolny moment do tyłu. Wygląda to niczym przewijanie taśmy w magnetowidzie - i zresztą na wzór tego ostatniego zostało przedstawione, w formie obsługi pilota. Rewelacja, efekt z miejsca ryje baret, stanowiąc jak dla mnie najsilniejszy element tej uroczej łamigłówki. A żeby nie było zbyt łatwo, opcję

modyfikacji czasu uzyskujesz zbierając różnego rodzaju pierdoły - musisz uzyskać kombinację dokładnie trzech tego samego typu. Możliwości masz pięć: przewijanie do tyłu (przykładowo, jeśli zawali się jakaś budowla, grzebiąc kryształem z bonusem, możesz użyć tej "siły" i zgarnąć przedmiot), pauza, przewijanie do przodu, efekt slow-motion oraz nagrywania. Przetestujcie zwłaszcza ostatni bajer, coś niesamowitego.

Zasadniczym problemem BLINXa są jego ograniczenia, a po pewnym czasie schematyczność. Zarzut pierwszy sprowadza się głównie do małych, prostych lokacji, w których zwyczajnie bardzo szybko zaczyna brakować swobody. Częściowo wytłumaczyć to można faktem takiej, a nie innej specyfiki gry - na ukończenie każdego z poziomów masz odgórnie ustaloną ilość czasu, zaledwie dziesięć minut - ale też niespecjalnie tłumaczenie takie do mnie przemawia. W dodatku ostatnie światy, których ogółem jest dziesięć (każdy składa



MOJE TRZY GROSZE

Nareszcie ktoś pokombinował i dostajemy zestaw całkiem ciekawych patentów. Uwaga: te związane z modyfikacją czasoprzestrzeni wypadły szczególnie interesująco! Etapy niestety nie są już tak pociągające, brakuje przestrzeni, a i design poszczególnych światów wypada niezbyt ciekawie. Zwłaszcza pierwsza lokacja, która zgodnie z maksymą koakreleia wymarzonego początku jest aż nadto do niczego. Później jest znacznie lepiej, ale niekorzystne wrażenie pozostaje i sonie się za nami jak smród po gaciach. Mimo wszystko warto zagrać, (choćby dla medne) zwłaszcza z facetów "zabawy z pilotem". Posiadacze X-a z kraka alternatywy niechaj śmiało

7-

Torba





BLINX™ THE TIME SWEEPER™

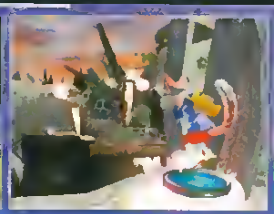
Kocur fajny, przy czym następnym razem proponuję postać Filemona - ponoć za udział w średnio udanych platformówkach nie bierze zbyt dużo.

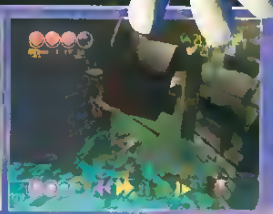
Obsługa futrzaka... czyli o co chodzi na ekranie











świetnych tekstur, może nawet kobiety na noc do łóżka...

Ha, nie tutaj. Wykonanie stoi na przeciętnym poziomie, zaskakująco przeciętnym. Proste, choć klimatyczne obiekty, przypominają trochę strukturą budowy niektóre platformówki z czasów "Next Genów" :) pokroju PSX i N64. Owszem, jest odpowiednia rozdzielczość, animacja w dużej mierze bez zastrzeżeń, nie ma jednak na czym specjalnie oko zawiesić.

Co ciekawe, im dalej zagłębiasz się w grę, tym jest wizualnie konkretniej - zupełnie jakby autorzy najlepsze kąski zostawili na koniec; nie zrażcie się słabym wykonaniem pierwszego z światów. A propos animacji, przyczepić się można tylko częściowo do gubienia klatek, w momencie kiedy na ekranie robi się duża zadyma - ewentualnie ilość wyświetlanych obiektów przewyższa w sposób wyraźny standardową.

Ewidentne niedoróbki programistów. Za znacznie większą przyjąć trzeba sprawę pracy kamery - tragedia... Prawy analogiem możesz wprawdzie korygować automatycznie proponowane rozwiązanie, cóż mi jednak z tego, skoro miejscami bardziej skupiam się na walce z odpowiednim ustawieniem obrazu niż na grze właściwej. Ech!

Trochę ponarzekałem, raczej średnio zachęcając do zabawy, trochę też pewnie zrobiłem Ci smaka. Widzisz, paradoks polega na tym, że ta gra ma świetny koncept, jest chwilami oryginalna, dobrze przemyślana, a jednocześnie zabrakło jej iskry, większego [illegible] np. [illegible] z odpowiednim celowaniem za pomocą TimeSweepera, wkurzają rzeczy o wiele bardziej istotne, jak choćby wspomniane problemy z kamerą. [illegible] Przez jakiś czas znakomicie się bawiłem, ciesząc niesłabnącą [illegible] znacznie wyższej ocenie aniżeli ta poniżej. I Ty też pewnie [illegible] z czasem emocje opadną, ale zachowa się w pamięci raz solidnej, miłej, fajnej platformówki. Zachęcam spróbować, tym bardziej, że konkurencji na sprzęcie Billa nie ma praktycznie żadnej. Rzeklem.□



WERDYKT

SHIVA

MICROSOFT PLATFORMOWA

GRYWALNOŚĆ: 7

Players 1

7+

PLUSY

- patent z czasoprzestrzenią
- ma potencjał

MINUSY

- schematyczna
- czasami irytująca
- trochę brakuje zamotania

OCENY ZGREOZIOLI: SCIERA 7, KOSO 8+, HIV 7+

BLINX FAKTY

Graficznie spodziewać się można było znacznie więcej. Na najwyższym poziomie są tylko efekty świetlne, gra cieni i kolorystyka - cieszy fakt dużego zróżnicowania w tym temacie, mimo powtarzających się bardzo często tekstur. Z innej beczki: skomplikowanie zagadek sprowadza się do odszukania przełącznika otwierającego drzwi, z reguły będącego kilka metrów od nich samych. Prostota zabawy została więc sztucznie wydłużona ograniczeniem czasu, jaki masz na zaliczenie każdego z poziomów; dziesięć minut, zwłaszcza w ostatnich trzech światach, miejscami może nie wystarczyć, a powtarzanie kilka razy tego samego etapu irytuje.

Nie ma to jak usiąść w fotelu, z pilotem w dłoni. Ale obsługiwać pilotem... grę? Przewijanie do tyłu, do przodu, stop klatka. Ba, nawet możliwość nagrywania i spowolnienia wyświetlanego obrazu. Przyznam szczerze, że przez pierwszych kilka dwil pobawić się wypadła ów efektami tylko z uwagi na niezwykłą oryginalność i pomysł twórców.

We wszystkie pięć z opisywanych w recenzji "sił", czyli możliwości zabaw z czasem, można się zaopatrzyć pomiędzy przechodzeniem kolejnych etapów. W specjalnym sklepiku, z uroczą kotką w roli sprzedawczyni, nabędziesz też dodatkowe życia i kilka innych pierdół. Nie za darmo - kasę uzyskujesz za złoto zbierane w poszczególnych plenszach.

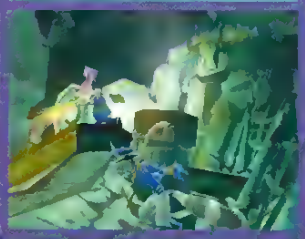


Szop-pracz to drapieżnik. Długość głowy i tułowia 65 cm. Ruchliwy i zwinny. Świetnie wspina się, skacze i doskonale pływa. Ten nasz za to w wodzie szybko odwala kitę, lecz na bohatera pasuje wyśmienicie.

Postępuję wszem i wobec kolegę Szopa (takie zwierzątko wbrew pozorom;) imieniem Sly, który zgodnie z [illegible] miał zapewnić sporą dozę zabawy z pog[illegible]ette[illegible]a i skradanki. I powiem Wam jedno - bohater to naprawdę nietuzinkowy, zapadający w pamięć od pierwszego kontaktu, co w dobie bezpłciowych zbitek polygonów poczytuję za sporą zaletę. Seret, opaska na ślepia, dziarska mina i ten fachowy ogon, zwierzak ma charakter. Developer - SUCKER PUNCH (warto zapamiętać) - ma u mnie dużego browara już na wstępie. A z drugiej strony zapodaję im solidne kopy za nerobienie mi potężnego smaka i pozostawienie tylko częściowo zaspokojonego. Wyobraźcie sobie taką sytuację: ostatnią w mieście puszkę z psim zarciem jest poważnym biletem przetargowym i znajduje się w miejscu mocno chronionym przez psy, dajmy na to - kurniku. Puszka jest zabezpieczona sznurówkami-potykaczami, kogucimi patrolami i sztuczną szczęką gospodyni w roli sideł. Teraz pozostaje nam tylko odpowiednio planując ruchy wroga i korzystając z wrodzonych umiejętności i ciekawych gadżetów, podprowadzić żarełko. Brzmi intrygująco? Pewnie, ale musimy obejść się ze smakiem, bo potraktowano nas niestety kolejną platformówką z rodzaju tych "na szynach" i opisanych powyżej atrakcji nie uświadczymy. Czyli klania się CRASH i inne tego typu ustrojstwa. Ale spokojnie, moi Drodzy, nie jest źle. Twórcy nie kopiują nachalnie znanych elementów, konkretnie je modyfikując, a często korzystając z własnych rozwiązań.

Sly Cooper rusza na zadymę w celu odzyskania utraconej rodzinnej księgi, tytułowego Raccoonusa, w której zapisane są tajniki technik Szopów "kradzieji". Księgę zakosiła piątka złoczyńców, a jeśli piątka to tyle właśnie przyjdzie nam odwiedzić światów. W każdym z nich uzyskamy dostęp do "podlokacji" stanowiących czy to etapy polegające generalnie na parciu naprzód (zdarzają się jakieś odnogi lub większe przestrzenie), czy przeróżne mini-gierki. Zaliczenie tych etapów procentuje







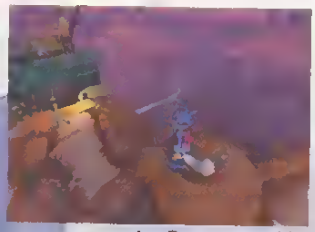
■ Obowiązkowy punkt programu – śnieżna kraina plus stylistyka orientalna



■ Oto skutki nadużywania preparatów leczniczych marki Voodoo.



zdobyciem kluczy, która w odpowiedniej ilości odblokowują niadostępne wczasniej reny. Oprócz tego kazdy etap zawiara okraśloną ilość tzw. wskazówek - karteluszków w butelkach. Niestety, tyle zostelo z zapowiadanago zdobywania śladów - zwykle pierdółki do kolekcjonowania. Zebrana pozwalają jednak naszamu kumplowi od "technikl" - zółwiowi Bentleyowi, odczytac szyfr do sejfu który zawsze znejduje się gdzieś w okolicy. A w sejfie - cóz, bardzo polubiłam ten moment w grze, kiedy otwiarał się sejf i Sly wchodził w posiadanie "czegoś". Polecam, zwykła ludzka ciekawość czasem wydatnie zwiększa przyjemnośc z eksploracji. Umiejętności naszego bohatera nia wychodzą poza kanon znany z innych tytułów, a boli ich niewielkie wykorzystanie wa właściwej grze. Niektore nie stanowią nawat stricte nowych ruchów, ale np zapobiegają utonięciu. Trafiają się jednakze rodzynki, jak np. nielimitowany 'Slow Motion' - wciskamy przycisk i cały swiat zaczyna pracować na zwolnionych obrotach. Przydatny oraz, co najwazniejsze, zabawny patent. Równie zabawne są wszelkie poboczne zadania i mini gierki. Są wyscigi samochodowe, strzelanki, a nawet klasyczny "celownik" w którym musimy osłaniać naszego kumpla - hipopotama Murraya - w jego rajdzie na wraze umocnienia. Od początku do konca



▲ Tak urocze widoki zdarzają się co krok, wprawiając naszego Szopa w zadumę nad marnością egzystencji. Skoczyc czy nie skoczyc - oto jest pytonie. Wyjasnienie: Stan no no momeni, zaby lepszego screena złapac. Gra jest sliczna

jestesmy raczeni rozmaitością różnych rozwiązeń i nie można mówić o monotonii w samej rozgrywce. Raz zostaniemy poproszeni o urządzenia rzeźni w kurniku (powaga - mordujemy kury:), innym razem zabawimy się w motywy znane z PARAPPY. Sly jest w posiadaniu fajnego sierpa, który pasuje do niego jak ulał. Tnie nim na lewo i prawo, a także wykorzystuje jako hak czepiając się czego popadnie - szczęściem nie jest to kolejny odkurzacz, czy inna lokowka.

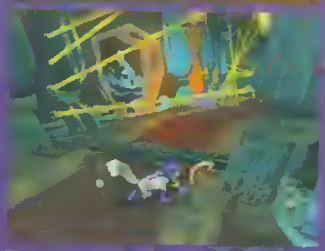
Rzeczony tytuł korzystnie wyróżnia się więc z tłumu kilkoma elementami z ktorych najbardziej miazdzącym jest graficzka. Bajecznie bajkowa, jeśli użyć tylko ogólnikowych sloganów. Jest po prostu pięknie, a to za sprawą umiejętnie i rozsądnie (kluczowe słowo) wykorzystanych dobrodziejstw cel-shadingu. Dokladniej, jedynie postacia oraz nieliczne elementy plansz są wykonane tą techniką, natomiast całość otoczenia to prześlicznie wymodelowane na kreskowkową modlę obiekty, wykręcone i potraktowane z przymrużeniem oka. Takia połączanie sprawdza się doskonale i eliminuje wrazenie braku spójności lub czytelności, co często zdarzało się gdy grafik zachłysnął się mozliwosciami. Tak czy inaczej jest prześlicznie, a postacia zwierzakow ruszają się tez niezgorzej - szczególnie puszysty ogon naszego szopa. Z kolai ruszająca do ataku malpiszony wymachujące nunchaku lub dobermany z cygarami w rylach stanowią zaista pocieszny widok. Podsumowując, przesylam gorące faki wszystkim leszczom twierdzącym, ze na ktorejkolwiek z platform jest ciężko zrobic ładną grę. Po cichu dodam, ze engine chociaz cieszy oko jest jednak malo wydajny, bo animka w niektórych lokacjach szarpie często, oj często - czasem w najmniej usprawiedliwionych momentach, doprowadzając tym samym do szału. Akustycznie jest fantastycznie, bo akcję zawsze ubarwia adekwatna do sytuacji muza.







▲ Uwierzcie na słowo, to ten pan z prawdu lubi jakimiś gwiazdkami. Muza w takich chwili aż zaprasza do akcji. Jak zresztą słychać:)



◀ Laserowe czujki - jedna z atrakcji do unikania. Wyjasnienie: Schrzanicz sprawę - Run Sly, run!



◀ Dzięki nowym technikom Sly nieraz kpi ze złoczyńców w żywe oczy. Wyjaśnienie: "Zmeknij mnie pan pod ogon".

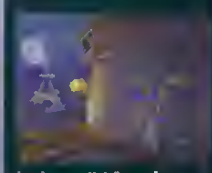
Tak na moje oko zabawa kończy się zbyt szybko, co ostatnimi czasy staje się chyba jakimś pomylonym standardem. Muszę jednak przyznać, że w przypadku tej gry, czas potrzebny na ukończenie wydaje się wystarczający i taka formuła raczej nie pozwoliłaby na wiele więcej. Brakowało [illegible] Lupin i kinowych gadżeciarzy, co przeciez nie musiałoby wykluczać dynamiki. A tak jest bardzo dobrze, ale raczej klasycznie. Oczywiście poszczególne lokacje zawierają sporo czajenia przy ścianach i na gzymsach, ukrywania w beczkach, czy miania laserowych czujek. I to tylko dodaje przygodom Slya smaku, a nam nie pozostaje nic innego jak łapać za pada, dając twórcom szansę ne poprawienie się w przyszłości. Bo w SLY COOPER nie ma niczego zrobionego na "odwal się". Sequel pojawić się musi, bo zmarnowanie takiego fachowego bohetera i dowcipnej koncepcji byłoby nie do wybaczenia.□

▲ A tak wygląda Slow Motion w akcji. Że niby nic nie widać bo to tylko zdjęcie? E, niemożliwe;) Wyjaśnienie: surprojz z beczki plus sierp w ciapę to akcja na dzień dobry.

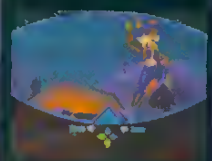


ZNANE MOTYWY

Prawdziwą perełką okazały się wszelkie akcje, które gdzieś, kiedyś już widzieliśmy. W eskapadach i planowaniu dyskretnych posunięć (hmm...) pomaga lornetka, która żywcem przypomina rozwiązania z MGS-a. Zresztą zapożyczeń i wtrąceń pod adresem innych tytułów jest całkiem sporo, a bezpośrednią inspiracją do "darcia łacha" są przygody Sneja. Ten obiekt jest tak chroniony, że nawet Snake



się nie przeciśnie" - mała nie padłem ze śmiechu, a jest tego więcej. Racconusa zakasiło banda zbirów z których każdy miał jakieś problemy w dzieciństwie. Jeden był napastowany przez kolegów z piaskownicy, innemu zabroniono



bawić się fajerwerkami przez co popadł w ostrą manię - czoicie motyw? Ludzie, toż to istny FOX HOUND albo inny DEAD CELL. Skok Slya z intro i monumentalna muza też nie pozostawiają żadnych wątpliwości. Jedna z walk w grze nasuwa skojarzenia z DMC, a przypadkowy palmus w charakterze mięcha armatniego to Kung Pow. Na uwagę zasługuje też komentarz twórców dla każdego etapu - gramy sobie i słyszymy taki "making of". Bawcie się dobrze, bo tak zgrabne wplatanie znanych wątków nie zdarza się często.



WERDYKT

TORBA

SCEA PLATFORMOWKA

GRYWALNOSC:



8
8
7+

PLUSY

- poster szopa
- animowane przerywniki
- humor

MINUSY

- szarpiąca animacja
- trochę krótka

OCENY: SCIERA 7, HAUWA 7+, COX 8, HIV 7+, KOSO 7+ MOŚNIK - DVD

Ninja Assault

NINJA ASSAULT

Strzelanina na pistolet od NAMCO, w której walczysz z armią ninja? Tego typu zapowiedz brzmi całkiem smakowicie naprawdę? Posiadacze "klamek" czekali w napięciu - wszak kolejna rzeźnia za pomocą wiernego guna to uczta jak ta lala Przykładowo, moja 'piękna' stawia takie strzelanie zaraz za krojeniem potępieńców piłą w SILENT HILL 2.

Broń szybkostrzalna w feudalnej Japonii? OK , niech będzie - w końcu nie o realizm się tu sprawa rozbija ale o wykonanie, pomysłowość i ogólną przyjemność czerpaną z rozgrywki Cóż, patrzyliśmy już na "oceniaczkę", więc nie ma co ukrywać, za NINJA ASSAULT nie bryluje w żadnej z tych kategorii Po pierwsze, jak już Shiva zauważył w zapowiedzi paleta kolorów jest dość 'wyprana', a do tego jednostajna. Dziwna sprawa jak na grę arcade'ową, a do tego produkt NAMCO Wykonanie otoczenia oraz postaci również nie może otrzymać wysokiej noty - wszystko zajeżdża sztucznością, tekstury są nienajlepszej jakości, a otoczenie ogólnie wieją pustką i zajeżdża nudą - nie ma tego jak porównać do TIME CRISIS 2 gdzie wszystko elegancko dopieszczono, nadając flegowamu tytułowi w gatunku odpowiedni rozmach Tak - rozmach - tego awidantnie NINJA ASSAULT brakuje począwszy od robotycznych, wydających głupkowate odgłosy przeciwników (klimat momentalnie spada), a na słabych pomysłach kończąc Bo przecież właśnie na tym zasadza się sens robienia kolejnej gry w gatunku może albo być totalną powtórką z rozrywki (musi jednak prezentować wysoki poziom wykonania oraz grywalność), albo pójść w kierunku innowacji - zaprezentować coś, co wprowadzi nowe elementy do gameplayu i ewentualnie zrekompensuje kupującemu niedostatki w wykonaniu Niestety, NINJA ASSAULT takich aspektów nie posiada - co prawda zamiast natychmiastowej straty "życia" dysponujemy tu podzielką, można też odpalić super atak likwidujący wszystkich na ekranie (wygląda maks biednie) Rewelacja, nieprawdaż? □





PS2 WERDYKT MUTTI

NAMCO STRZELANINA

1 or 2 Players | PS2 Memory Card 115 KB

5 7 6

6

PLUSY	MINUSY
▲ kolejna gra na pistolet...	▼ ...ale mało rajcująca...
	▼ ...i wykonana na średnim poziomie

OCENY: PLAYMAN 5, COX 5, KOSO 7-, HIV 6-

NOŚNIK - CD

THE TERMINATOR DAWN OF FATE

Czy ja źle rozumuję? Siła filmu "Terminator" opiera się na... Terminatorze. Wielkim, kozackim koksie, który był zimny, twardy i łatwo się tylko polskich hackerów, że mu baterie wyjmą To dlaczego w grze TERMINATOR DOWN OF FATE ten koleżka (a właściwie: ci koleżkowie) wygląda jak sprzedawca noży z bazaru (czytaj: mało efektowny design), rozwalenie go nie przedstawia większej trudności i w ogóle już bardziej inteligentne to są "mikrocząsteczki" w moim proszku do prania... Na dodatek Kyle Reese - człowiek, którym przyjdzie Ci na początku sterować (z czasem uaktywnią się misje dla babeczki i wojskowego pokera) - też nie ujmuje - dziwne proporcje ciała, fryzura a la Elvis. Echh









Akcję zaczynasz w momencie, gdy na podziemną bazę ludzi napadają maszyny. Trzeba wyprowadzić bezpiecznie Johna Connora i rozwalić kilka rzęchów. Niby jest fajnie. Otoczenie całkiem wporzo, jakieś industrialne klimaty, ranni żołnierze mijani w korytarzach... Jest nawet filmowa kamera! Rusza się, podąża kadrem za Tobą i co jakiś czas zmienia ujęcia Uwierz mi - już po chwili będziesz miał jej serdecznie dosyć (jest bardzo topornie poustawiana). Do tego architektura poszczególnych lokacji wypada monotonnie (wprawdzie zmieniają się scenerie, wychodzisz na powierzchnię, ela ...), że już o przeciwnikach nie wspomnę! Wiesz, jak wyglądał tutaj zmeny z filmu "metalowy szkielet"? Jak robot zbudowany z kartonowych pudeł! Uproszczony i topomy Dobrze chociaż, że strzelanina wypada dynamicznie, a i efekty świetlne przykuwają oko.

Standardowo gra ukazał się na X-ie oraz PS2. Standardowo na X-pudle tekstury mają wyższą rozdzielczość Standardowo w obydwie wersje gra się tak samo - z czasem zbyt monotonnie i bez większego entuzjazmu Ten tytuł powinien mieć mocarny klimat, niesamowitą siłę ognia.. Powinien. Przeciętna, zbyt nijaka strzelanina to nie to, czego spodziewałem się po pozycji osadzonej w świecie "Terminatora" Zabrakło koncepcji, klimatu, miejscami wykonania (levele nie powalają rozległością, a do tego często się doładowują) Oby trzeci film z serii nie okazał się tak marnej jakości.□

PS2X WERDYKT MYSZAQ

1 Player | PS2 Memory Card 8.4 kB

5 6 5

5

PLUSY	MINUSY
▲ dużo strzelania	▼ kamera!
▲ efekty świetlne	▼ monotonia

OCENY: ŚCIERA 5, COX 5, HIV 5, PLAYMAN 6+

NOŚNIK - [illegible]

Terminator - potężny mechaniczny zabójca. W filmach miał tyle energii, że starczyłoby prądu dla całego Radzionkowa, nawet z Gamerą robiącym w tym czasie pranie. A w grze...?



KELLY SLATER'S PRO SURFER

MOJE TRZY GROSZE

Producenci znaleźli sposób na kolejne, po TRANSWORLD SURF, i - co ważne - skuteczne upryzlenie tematu. Jest dynamicznie, jest grywalnie (nie trzeba szukać fal), znaleziano lepszy kompromis pomiędzy grą (zabawą) a realiami. W to się chce grać, mało, to sprawia przyjemność, i wymaga treningu. Choć w naszej bran[illegible] nie rokuję surfingowi takiej przyszłości, jaką [illegible] skateboarding, to jednak wszystkim zapaleńcom [illegible] sania trików polecam obczaić. Stanisławowo, [illegible] stało na ACTIVISION, bardzo udana ścieżka dźwiękowe. Wersja na X-a wyraźnie [illegible] ładniejsza.□

7-

Ściera

Surfing na konsoli? W Polsce fale prędzej spotkasz w wojsku, niż na morzu, więc chyba nie mamy innego wyjścia... Tylko czy to może być w pełni rajcowne?

Śmiganie po pianie - przyjemna rzecz. Ale czy konsola jest w stanie oddać niesamowity power surfingu - cięcie fali, ślizg, jazdę na krawędzi, umykanie przed zalewającą się za plecami ścianą wody? TRANSWORLD SURF (PS2, Xbox) choć niezły, nie pokazał w pełni dynamiki i klimatu... Teraz czas niezmordowanych kolezków ze sportowego oddziału ACTIVISON i ich KELLY SLATER'S PRO SURFER!

Uproszczone i wygodne... Sterowanie! Pięć punktów dla tych, którzy myśleli o nowym zapleciu damskiego stanika. Zaczynasz od pozycji leżącej, by w odpowiednim momencie (kiedy wpłyniesz tuż przed falę) wstać i przycisnąć nogami deseczkę (nie ma znanego z TS machania analogiem). Teraz zostaje Ci już tylko wbicie się pod odpowiednim kątem na lico fali, podpłynięcia na sam jej szczyt, zejście w dół, nabrania prędkości i zaczynasz ostre śmiganie. Można balansować na grzbiecie fali, robiąc swego rodzaju grindy, można się z niego wybić i wyczesać w powietrzu combosy (triki jak w normalnej "skejtowce" - spiny, flipy, graby), ale przede wszystkim (co jest charakterystyczne tylko dla surfingu) można wejść w swego rodzaju tunel (wytworzony przez załamującą się wodę), by tam, będąc w odpowiednim ślizgu, powyginać się trochę na desce. Efektowny i fajny zestaw trików. Nie zapomniano też o kilku rodzajach ostrych zwrotów, które zawodnicy rzeźbią w połowie wysokości fali, specyficznie się po niej ślizgając. I co najlepsze - wszystkie te triki można łączyć, płynnie przemieszczając się po różnej wysokości fali. Czy ja czasem nie wspomniałem, że śmiganie po pianie to przyjemna rzecz?

Fizykę (a myślę tu zarówno o zachowaniu samych zawodników, jak i załamujących się falach) opracowano całkiem nieźle, choć oczywiście wszelkie skoki czy dość łatwe manewrowanie ślizgiem trącą mocnym arcade'em i niewiele mają wspolnego z realizmem. Ale rajcowność jest spora. Zadanie pokroju wyczesanie triku do zdjęcia, zepchnięcia konkurencyjnego surfera, czy też rozwalenia innego sprzętu pływającego skutecznie o tym świadczą. A wykonanie? Z jednej strony nie urwie Ci głowy (bo jak skomplikowane może być otoczenie w postaci morza, grzbietów fal i śmigających po nim kilku obiektów?), z drugiej - kolejne wybrzeża prezentują fajny i zróżnicowany design. Ciapta toń Australii przeistacza się w zimną, poprzecinaną bryłami śniegu otchłań wód podbiegunowych. 2-metrowe fale plaż San Sabastian stają się nagle wielkimi potworami z Cortez Bank, takstury z pomarańczowych berw przechodzą w błękit, zieleń, a nawet czerń (tak, tak - można pływać w nocy!). Jest dobrze.

Co ciekawe - wersje na X-a śmiga w 60 klatkach, podczas gdy PS2 ma niższy framerate (w okolicach 30fps), a GaCek to już zupełnie momentami przycina. Z kolei samą wodę opracowano profesjonalnie (świetnie się ją "rozcina", fale powstają i łamią się bardzo realistycznie), choć widać, że PS2 oferuje mniej efektów, niż maszynka Billa (lepiej wygładzona powierzchnia, mocniejszy bump-mapping). Jednym słowem wersja Xbox'owa wygrywa na całej linii, oferując magę gładkie i przyjemne śmiganie po tafli. I chyba starczy tego czarowania - KSPS to najlepszy surfing w jaki będziesz miał okezję pograć. Przynajmniej na stan dzisiejszy. Jest dynamiczny, ma klimat, sporo sekretów do odkrycia (zgadnij, kto jest jednym z zawodników), dobrze dobraną muzę, zróżnicowane tryby dla dwóch Graczy. Jeśli przekonasz się do surfingowej rozgrywki - będziesz śmigał jak pomylony!□



PRZYGODOWA PS2

Scorpion King: Rise of The Akkadian

- Wydawca: Universal Interactive
- Grafika/Dźwięk: 6/7
- Akcesoria: 1pl., 85 kB

Gierki oparte na filmowej licencji łączą przeważnie dwa elementy gatunek (action-adventure TPP) oraz kiepskie wykonanie SCORPION KING: RotA THE AKKADIAN jest tego kolejnym przykładem



utwierdzającym w przekonaniu, że nad takimi pozycjami wisi fatum...
Historia rozgrywa się przed wydarzeniami z filmu. Kierujemy muskularnym, skąpo odzianym (ciuszki prosto z garderoby Raqa,) zabójcą o imieniu Mathayus (Dwayne "The Rock" Johnson), który akurat przechodzi test przed pierwszym zleceniem. Podczas tego "sprawdzianu" zapoznajemy się z płytkim systemem walki i wachlarzem uderzeń (cios specjalny, skok, rzut, proste combosy złożone z klepania w dwa przyciski na krzyż, możliwość walki orężem) aby móc przystąpić do dania głównego. Opiera się ono na prymitywnym wręcz schemacie: pocinamy po lokacji, trzaskamy wyłażących twardzieli i zbieramy power-upy aby następnie przejść do kolejnej części obszaru. I tak w kółko... zero innowacji czy choćby głębszych elementów przygodowych (oprócz tego, za postać się rozwija). Pojedynczy przeciwnicy (ludzie szkielety, zwierzęta itd.) nie stanowią żadnego wyzwania - ba, ich umiejętności są wręcz żałosne. W lokacjach ciężko jest się zgubić, gdyż są one po prostu niewielkie. Bije po oczach ich prosta konstrukcja, mało detali oraz wiele powtarzających się obiektów (choć te można elegancko zniszczyć). Dodajcie do tego fakt, że po kilku godzinach obcowania z "Królem Skorpionem" nasz umysł ogarnie znudzenie, a obraz oceny końcowej powinien stać się jasny. Pod kątem oprawy A/V szpile nie wybija się niczym szczególnym. Udźwiękowienie za to ma się całkiem dobrze - w ucho wpadają komponujące się z klimatem rytmy, a i dialogi są na poziomie.□ [pLaYmAn]

SPORTOWA PS2

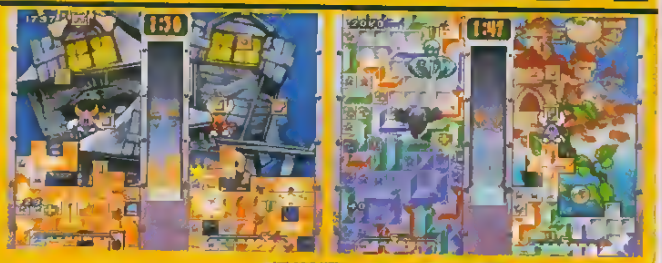
Sega Soccer Slam

- Wydawca: Sega
- Grafika/Dźwięk: 6/7
- Akcesoria: 1-4pl., 80 kB

O SEGA SOCCER SLAM w wersji na Xkloca i GaCka pisałem już w PE#62 (zapraszam do lektury, jeśli jesteś zainteresowany), więc przypomnę tylko pokrótce, iż tytuł ten to totalnie arcade'owa piłka nożna "trzech na trzech" z super-strzałami, efekciarskimi zagraniami i całą masą podobnych popierdółek. Wersja na PS2 nie różni się niczym w założeniach natomiast znacznie odbiega od wyżej wymienionych w kwestii grafiki. Przede wszystkim bardzo mizernej jakości są tekstury, niepsko prezentują się - tak ładnie przecież wyglądające na konkurencyjnych konsolach - trybuny, kuleje też animacja. Niemniej nadal warto szarpnąć - tyle że tym razem obejdzie się bez efektownych doznań wizualnych □ [kosa]

EGG MANIA

W segmencie gier logiczno-zręcznościowych wśród Next-Genów najlepiej wiedzie się Czarnuli, która posiada support w postaci m.in. AQUA AQUA, SUPER BUST-A-MOVE 2, WORMS BLAST. Rzeczona EGG MANIA: EGGSTREME MADNESS to kolejna pozycja dla entuzjastów główkowania na niższym poziomie" która jednocześnie trafiła na wszystkie platformy.



Idea zabawy została zaczerpnięta z kultowego TETRISa: tyle że rozgrywkę nieco urozmaicono. Spadające klocki wszak należy układać tworząc tym samym stateczne konstrukcje, "zalepiać" powstające dziury itd. doszedł za to jeden bardzo ważny element: po ekranie skacze fikusny ludzik ("jajkowaty", do wyboru kilka postaci), który musi łapać klocki i po mozolnie budowanej konstrukcji wdrapywać się coraz wyżej, co by chwycić się balonu, z którego klocki są wyrzucane. Gdzie tkwi haczyk? Ano w przeciwieństwie do pierwowzoru "jajkowaty" może wybierać klocki z których korzysta przy tworzeniu budowli (te pominięte po prostu wylatują za ekran) - to raz, dwa - nie można się nastawić na budowanie "tylko po jednej stronie ekranu", bowiem w takim przypadku konstrukcja runie (kilka poziomów) trzy - najważniejszy jest czas, potrzebny na dostanie się "do góry" bowiem konkurencja nie śpi. Aby zabawę nieco urozmaicić autorzy gry poszerali się o tematyczne światy (tła) a także kataklizmy skutecznie upodlające życie. Do tego dochodzą "przeszkadzajki" latające od czasu do czasu po ekranie, oraz ciekawe mini-gry (np. spadające bomby rozwalające klocki, które można przerzucać do przeciwnika). No właśnie, zabawa we dwoje wywołuje pozytywne wibracje, szkoda jeno, że o tryb dla 4 Graczy nie pomyślano.





PS2 WERDYKT: KEMCO LOGICZNA — HIV 6+
1 or 2 Players | PS2 Memory Card 56 kB
6 6 6
PLUSY: ▲ ciekawy klon TETRISa, ale...
MINUSY: ▼ ...mała wymagający
OCENY ZGREDZIOLI: NOŚNIK - CD

Pomimo faktu, że EGG MANIA nie poraża oprawą graficzną, to doskonale spełnia ono swoje zadanie - jest kolorowa i estetyczna (bez różnic na poszczególnych platformach), zaś radosna muzyka, choć nieco cukierkowa, w tle przygrywa całkiem miło () PS2 może się poszczycić bardziej zajmującymi tytułami log -zręczn., ale posiadacze GaCków oraz X-ów mogą przemyśleć ew. zakup. Warto także wziąć pod uwagę fakt, iż gra jest skierowana do młodszej, mniej wymagającej części publiczności, no i przede wszystkim do zabawy w trybie Multiplayer □

F355 challenge



Po upływie dobrze ponad dwóch lat, drugi Sonak doczekał się konwersji bardzo głośnej, znanej znakomicie posiadaczom Dreamcastów wyścigówki. Wyścigówki nie byle jakiej i wywołującej mnóstwo emocji, zasadniczo z dwóch powodów. Primo: firmowana jest przez team Yu Suzuki & Ferrari. Secundo: w zgodnej opinii większości FERRARI F355 CHALLENGE stanowi najwierniej oddaną symulację jazdy samochodem, przeniesioną na ekran telewizora. Ile w tym racji...? Wersja PS2 posiada z góry jedną niedogodność, polegającą na braku triggerów w konstrukcji pada DS2, co w efekcie uniemożliwia dodawania gazu/hamowanie za pomocą analoga (nie wykorzystano też funkcji analogowych przycisków).
Symulator, w którym nie mogę w sposób w pełni kontrolowany dodać gazu? Chłopcy z SEGI, macie zdrowo pod sufitem? Nie każdego stać przecież na zakup kierownicy (pełne obsługa GT Force Logitechu)... Mało tego, gra jest słabsza graficznie od odpowiednika z DC - i nie pomogą nieco żywsze kolory czy drobny retusz trasy, podczas gdy paskudnie rozmyto tekstury, zaniżając rozdzielczość. Ech! To jakaś paranoja, by po dwóch latach wypluć na rynek produkt gorszy od pierwowzoru. Producent pokusił się tylko o dodanie jednego nowego trybu, polegającego na zdobywaniu punktów za dobrą jazdę, oraz wprowadził wybór poziomu trudności. Co ciekawe, ten ostatni polega w trybie mistrzowskim na automatycznym wyborze przez konsolę tylko sześciu z wszystkich jedenastu tras (na najłatwiejszym poziomie najłatwiejsze sześć torów, dalej analogicznie). Ponadto Ściera mamrocze, że zmienił się nieco - na lepsze - model jazdy: auto już tak nie "pływa", jak na DC. Moim zdaniem, jeśli faktycznie, to w bardzo niewielkim stopniu (przy tych samych przełożeniach i włączonych systemach nie odczułem specjalnej różnicy). (...) Jeśli nie miałeś wcześniej styczności z tym tytułem, masz kierownicę, kochasz symulację, kochasz wyścigi, w których cała zabawa polega na ciągłej nauce skutecznego okiełznania samochodu - to jest gra dla Ciebie. Kupuj. Zwolennicy szybkiej jazdy, umownego "arkejdu" i nie rozumiejący, że można spędzić kilka godzin tylko na poznawaniu trasy oraz odpowiednim wyczuciu bryki (notabene jednej, tytułowej), niechaj czym prędzej odszukają recenzję nowego BURNOUTa bądź SHOXa. Tak szczerze, to właśnie tam znajdziecie nieco więcej dobrej, niczym nie skrępowanej zabawy. PS. Jest przełącznik 50/60 Hz.□



PS2 WERDYKT: SEGA WYŚCIGI — SHIVA 7+
1 or 2 Players | PS2 Memory Card 24 kB
6 4 7
PLUSY: ▲ piękna symulacja, ▲ klimat marki Ferrari
MINUSY: ▼ nie każdy ma GT Force, ▼ kiepskie konwersja
OCENY: ŚCIERA 8-, PLAYMAN 7, HIV 7-, GAMERA 7
DVD

Piła





"Juz dawno nie widzialem tak ladnej gry na PlayStation" - pomyslalem przekroczywszy prog Redakcji, gdy w GUMBALL 3000 szarpal akurat Kujot. Podzielilwszy sie owa zlota mysla, wygloslwszy ja gromko, wyzej wymieniony osobnik poczal zlewac wnieboglosy oznajmiwszy mi iz do TV podlaczona jest PS2. A co wtedy rzeklem - zechowam to dla siebie.



Gumball, jak tlumaczy intro to swego rodzaju organizacja zrzeszajaca maniakow wyscigow ktorzy panoszą się po drogach Europy imprezując tu i tam. Ot rano wsiadają w samochody w Wielkiej Brytanii, aby przebyć kilkaset kilometrów, wziąć prysznic i ruszyć na wspolną imprezę zedrzeć swe czerepy wódą, naturalnie w geście radochy. Rano, na kacu, wsiadają w swe maszyny i gnają do Francji - tam scenariusz się powtarza, w dniach kolejnych repety w Szwajcarii, Włoszech, Niemczech. Wysmienita impreza dziki seks, wyscigi słowem adrenalina i reakcje somatyczne! Ale, ale... trza przeto jeszcze wrócić)



Juz na pierwszy rzut oka wyraźnie widac, iż SCI czerpało pomysły garściami z produkcji EA - NFS mianowicie. Zachowanie samochodów, model jazdy, fizyka, pościgi policyjne, ruch uliczny, a nawet poszczególne trasy - wszystko kojarzy się ze wspomnianą sagą. Niestety, nie ta klasa. Z drugiej strony - momentami można się poczuć niczym męcząc BURNOUT za kolekcjonowane artefakty można łyknąć turbo i wesoło lawirować pomiędzy pojazdami cywilnymi których kierowcy nie grzeszą ani inteligencją, ani temperamentem (wieką się jak cholera). Nawiązując do tras - zostały opracowane "umiarkowanie interesująco" i gdyby nie kilka z nich, które ratują sytuację, można by je scharakteryzować w sposób następujący: zakręt w lewo, zakręt w prawo, zakręt w lewo, zakręt... Samochody także nie powalają zostały podzielone na kilka klas ale wszystkie okradziono z licencji. Całe szczęście, że choć po trosze przypominają swe realne odpowiedniki. Bo wiedzieć musisz drogi Czytelniku, iż oprawa graficzna GUMBALL 3000 to porazka. Fakt, gra owa prezentuje się znacznie lepiej niżli xboxowy CHASE, jednak nadal profanuje next-genową konsolę. W skrócie niezłe fury, kiepskie otoczenie (z małymi wyjątkami - niektóre trasy wyglądają aż tak sobie,), nieprofesjonalne sterowanie (poduszkowce) w miarę udane poślizgi, największą klapę zaliczają idiotyczne (to komplement) kolizje.

Migaj się od "gumbasa" - dobrze Ci radzę. Gra owa nie ma do zaoferowania nic ciekawego. Ja spędziłem z nią kilka godzin ze względu na dwie fakty: po pierwsze primo z uwagi na dziennikarski obowiązek, po drugie primo - co by odkryć w "galeni" karty ze skąpo odzianymi leskami, hiehiel□





WYŚCIGI

- Wydawca: BAM! Entertainment
- Grafika/Dźwięk: 3/5
- Akcesoria: 1-4 players

Oto będzie krótki tekst o zabijaniu... potencjału. Nie sposób bowiem inaczej wyrazić swe myśli, mając na uwadze CHASE: HOLLYWOOD STUNT DRIVER - grę traktującą o zmaganiach kaskaderów na planie filmowym. Pierwsze skojarzenie, jakie nasuwa się do



tepetyny czyli STUNTMAN (PS2) jest jak najbardziej na miejscu gdyż CHASE opiera się na podobnych schematach: trza wypełniać określone zadania w trakcie ciągłych scen (misje, których jest 20 z hakiem i tyle ze w tym przypadku mając dodatkowe sub-questy - zbieranie pierdół, łapanie porozrzucanych tu i ówdzie "klapsów" (e'ta taśmy wideo w TONYm) demolke stolików, ławek, osiągnięcie żądanej prędkości, ew. "ewolucje" pokroju podwójnego salta z tulupem siedząc na motocyklu! Prawdę powiedziawszy, większość misji zasyea głównie z uwagi na "posuchę duchową" (nudy, nudy) ograniczając się do schematu "rozwal zbierz, rozpędź się i przeskocz 1285 metrow". Największą zaletą gry jest fakt ze w poszczególnych misjach można kierować zróżnicowanymi pojazdami (sportówki, old-timery, buggy, motocykle, quady). CHASE nie stanowi większego wyzwania, ot do poszczególnych questow można podchodzić bez ograniczeń, najpierw łykając np. kasety, w następnej probie określoną łączną długość poślizgów, ew. skokow. Raczej irytuje ja nie zdołałem ukończyć więcej jak 10 misji najzwyczajniej w świecie wymiękłem (). Oprawa graficzna - tak na oko "N64 w powijakach" - bede nie do opisania. Krew mnie zalewa tym bardziej że mam doskonale utrwalony w pamięci obraz WRECKLESS, toć nawet śmieszny w tej kategori: STUNTMAN prezentuje się stosunkowo kozacko. Oprawa dźwiękowa w porywach "może być" (surround 4.0). A na zasmazkę dochodzą zenująca fizyka oraz nietrafiony Multiplayer (4 Graczy na Splicie).

Szczury i konie nie mogą wymiotować - stwierdzono naukowo. Szkoda bo koń by się uśmiał, a szczur puścił pawia (???). Zespół I-IMAGINE (developer) powinien był zabrać się za tępienie plagi stonki, bowiem CHASE to paradoks, ale przeto zapalniczkę wynaleziono wcześniej niż zapałki. □ [hiv]

Wyszedł nowy Colin, wyszła TOCA.. oczywiście na PS2. A co na to liczni posiadacze PSX'a? Nasi wierni Czytelnicy! Dla Was specjalnie powtórka z rozgrywki - Loser (pilot rajdowy) ocenia wybrane cztery wyścigi. Na dokładkę trochę zbieraniny, wśród której jedna gra na DC od mistrza GiGa Testu - Hauwy, który wciąż chodzi po Redakcji i przezywa gry na "Makarona", zapominając jakby o swojej wygranej PS2!



WYŚCIGI

TOCA 3 WTC

- Producent Codemasters
- Rok 2000
- Liczba Graczy 1-4

Zapewne teraz gra miałaby inny tytuł), co nie zmienia faktu, ze TOCA 3 to świetne produkcja. Ot, taka 'czwórka" dla ubogich. Plejada fur (Viper, impreza, Speed 12) zapewnia sporo zabawy. Szpil starcza na spory okres czasu - w trybie kariery zdobywamy punkty, za które odblokowywane są bonusowe wózki (zdobycie ostatniego to hardcore). Wyjątkowo zajadli przeciwnicy nierzadko popsują Wam plany, ale to chyba dobrze, że nie ma tu handicapu znanego z GT. Grafa budzi mieszane uczucia. Niby tip-top, a jednak coś nie gra. Jak dla mnie to przesadzono z kolorystyką (z gry zrobiono cukierek). drugą część bardziej mi odpowiadała. Powinien Wam za to spaść model jazdy: usunięto znane z "dwójki" >>pomykanie po lodzie<<. Teraz jeździ się przyjemniej, co nie znaczy łatwo - jeden błąd i zwycięstwo skutecznie się oddala. Wyścigi rozgrywają się na licencjonowanych trasach znanych z F1 i innych serii! [loser]



WYŚCIGI

Need For Speed

- Producent EA
- Rok 1996
- Liczba Graczy 1-2

Czy pamiętacie czesy kiedy NFS był kultową grą? Niestety, kolejne odsłony zaprzepaściły dokonanie "jedynki". Pierwsze część jest - fanfary - wcale nie najgorsze. Rzeczywiście grafa streszy. Ale grywalność - bardzo przyzwoita. Przyczyniły się do tego fajnie prowadzące się wózki (Viper, Testarossa, 911 ...) ciekawe trasy - tory wyścigowe i otwarte szosy (ruch uliczny included), oraz utarczki z glinami, które w przeciwieństwie do tych z DRIVER 2 są całkiem inteligentne. Trasy są nieźle zaprojektowane i z nudów zieweć nie będziesz. Wypadki prezentują się przyzwoicie - nie ma latania znanego z V-RALLY. fure przyjmuje "klepy" jak trzeba. Szkoda tylko, ze blachy się nie gną. Można za to demolować obiekty przydrożne i chyba najważniejsze - widok z kabiny. Do tego dochodzi dźwięk - niezły całkiem - szumy opływającego powietrza dają radę. Na razie, idę sprawdzić czy Testarossa "pojedzie" do końca skali - 320 km/h... [loser]



WYŚCIGI

Colin McRae Rally

- Producent Codemasters
- Rok 1998
- Liczba Graczy 1-2

Czekając ne trzecią część warto odkurzyć "jedynkę" i przypomnieć sobie jak to było cztery (aż tyle jestem w szoku) lata temu. W szoku, ponieważ COLiN nic a nic się nie zestarzał. Grafa jak na dzisiejsze realia średnio-znośna, ale w porównaniu do USA RACER... Nie ma nawet co porównywać - full wypas. Z kolei model jazdy to wypas z plandeką. To nic, ze niemal wszystkie trasy można pokonać "trzymając gaz w podłodze". Arcade, ale w dobrym stylu. Tym bardziej, ze zniszczenia przypominają że zręcznościówka to do końca nie jest. Dobrze pracujący pilot, wciąż aktualne fury i państwa w których rozgrywane są rajdy, nie pozwolą nudzić się maniakom motoryzacji. Loser mówi: zobacz koniecznie. Tym bardziej, ze COLiNa możesz mieć za 1/3 ceny wspomnianego USA RACER, resztę spozytkuj na bycie "high"). [loser]



WYŚCIGI

Colin McRae Rally 2

- Producent Codemasters
- Rok 2000
- Liczba Graczy 1-2

Rajdowy mistrz użyczający nazwiska grze sugeruje ze szpil da radę. I tak właśnie jest! Tym bardziej, ze poprzednik był znaną i cenioną produkcją. Poprawiono model jazdy. Wreszcie gra przypomina symulator. CMR rajcował szybkością, "dwójka" rajcuje wymaganiami stawianymi Graczowi. Walka o pierwsze miejsce nierzadko trwa do mety ostatniego odcinka. A jeśli do tego dodamy zmienną pogodę i dewastację pojazdu... Sami widzicie, ze fatwo nie jest. Ale starać się warto - bonusowe pojazdy czekają. Wrzucono tryb Arcade, nieco na siłę, bo grafa wygląda koszmarnie. W innych trybach tez nie prezentuje się specjalnie atrakcyjnie, ne szczęście nie ma czasu by zwracać uwagę na braki w oprawie. Trzeba grać w pełnym skupieniu, uważnie słuchając pilota, który ostrzega o wszelkich niebezpieczeństwach. A tych sporo - mostki, kamienie, czy nie[illegible] lające ne błyszczący samochód. Zagrajcie a zapewne kupicie. [loser]



STRZELANINA

Red Dog

- Producent Argonaut
- Rok 2000
- Liczba Graczy 1-4

"Czerwony pies" to nazwa pojazdu bojowego za którego sterami przyjdzie nam wykonać szereg misi, polegających głównie na rozwaleniu wszystkich wrogów. Podstawową bronią na wyposazeniu jest laserek. Są tez bronie specjalne, ktore otrzymujemy po zebraniu power-upów. Fajnym patentem jest tarcza, którą mozemy użyć zarówno do obrony, jak i do odbijania wrogich pocisków. Oprawe A/V prezentuje dobry poziom. Zarowno przeciwnicy jak i tereny po których się poruszamy są zróżnicowane. Wart uwagi jest niezle wykonany tryb Multiplayer na 4 Graczy. Mozna pograć [hauwa]



BIJATYKA

WWF Smackdown 2

- Producent THQ
- Rok 2000
- Liczba Graczy 1-4

Nigdy nie przepadałem za grami traktującymi o 'Wolnej Amerykance', ale ten tytuł mną dosłownie zawładnął. Masa zewodników do wyboru, olbrzymie liczba dostępnych ciosów i chwytów oraz intuicyjne sterowanie. No i ten edytor postaci. Mozna stworzyć kogo tylko się chce - chcecie grać Sephirothem czy Kainem? A moze ekipą z TEKKENa? Nie ma sprawy - bez problemu mozecie sobie stworzyc takich zawodników. Mozliwości są miliony. A potem mozecie takim ludkiem wziąć udział w trybie Seeson, który obejmuje kilka lat kariery Waszej postaci. Gra jest przerajcowna, a ilość trybów zadowala. Gwarantowane długie miesiące zabawy. [kleju]



LOGICZNA

Kula World

- Producent GO Sweden
- Rok 1998
- Liczba Graczy 1

Zawsze jest mi zal takich tytułów jak KULA WORLD - szpil przepełnionych zblomikiem logiki, które muszą, niestety, przegrywać w szrankach z komercyjną, tandentą papką. Bohaterem (a raczej boheterką) gry jest płazowa piłka, a zadanie Gracza polega na doprowadzeniu jej do pola zaznaczonego jako wyjscie, przed upływem odmierzonego czasu. A że mozna się turlać jedynie po przygotowanych ścieżkach, zawieszonych w powietrzu i napakowanych całą masą przeszkadzajek, wszystko musi być skomplikowane i zarazem szalenie wciągające. I takowa jest! 50 poziomow zmieniające się scenerie oraz sama idea gry to oczywiste plusy. Natomiast fakt, iz po jakimś czasie jestesmy w stanie przewidzieć zasady gry, sprawia, ze czar pryska. Jednak pierwsze, dobre wrażenie pozostaje i coś nas ciągnie z powrotem do tego tytułu... W tym tkwi jego siła! [jędrek]



PLATFORMÓWKA

40 Winks

- Producent GT Interactive
- Rok 1999
- Liczba Graczy 1

Dwójka rodzeństwa - Ruff i Tumble - rozbija się po obszarach marzeń i widziadeł sennych, co by spuścić manto rasowemu mącicielowi - to temat przewodni tej godnej polecenia platformówki, która obecnie trąci już lekko myszką. Do wyboru dwoje bohaterów o odmiennym wyposażeniu i prawach dostępu do niektórych pomieszczeń. Mogą oni transformować się w swoje mroczne odpowiednik i wykorzystywać dobrodziejstwa, jakie daje odmienność fizyczna. Przykładowo, dziewczynka zmienia się w brzydką i dużą wiedźmę, chłopak w zwinnego ninjasa. Gra naprawdę wciąga, ale o pomstę proszą się prace kamery i sterowanie, ktore w komplecie skutecznie zniechęcają do podejmowania precyzyjnych akcji. Weźcie gamę! [torba]

* Jestem stanowczo przeciwny tak niskiej ocenie dla NFS! Przecież to jest wciąż jeden z lepszych symulatorów na PSX (gdzie indziej znajdziecie taką deskę rozdzielczą?!) [Ściera]

FIREBUGS



"Jeśli się wzorować to na najlepszych!" - oto maksyma przyświecająca ekipie która stworzyła FIREBUGS. Na jakiej grze się wzorowali? Spróbuj zgadnąć. Pomogę Ci wymieniając podobieństwa. Po pierwsze - klimat. Trasy osadzone w wyimaginowanym świecie, gdzieś w odległej przyszłości. Wskazują na to zarówno industrialne budowle jak i pojazdy opancerzone przypominające po trosze te znane z KINETICA (PS2). Po drugie - pojazdy mogą zapylać nie tylko po drodze właściwej ale również po ścianach a nawet sufitach (w określonych miejscach tj. w tunelach). Po trzecie - bronie w ilości sztuk 12 np. rakieta namierzająca lidera, teleport pozwalający zrównać się z liderem, karabinek, fala uderzeniowa, turbodoładacz (). Jeśli wciąż nie kumasz o czym prawię to podpowiedam - ROLLCAGE. Tak dzieło PSYGNOSIS. Niestety oprócz "zgalenia" wszystkiego po kolei. Łącznie z grafiką krojoną na tą samą miarę (ale to nie ten sam engine), FIREBUGS nie dorasta pierwowzorowi do pięt. Przede wszystkim z uwagi na niezbyt skomplikowane pod względem architektonicznym trasy (25 sztuk), pozbawione skoczni, myków, "efektów specjalnych" ot, wydają się być puste. Poza tym model jazdy nie jest namacalny, a poziom trudności to mrzonka - gdyby nie podkręcony handicap można by grać z powodzeniem kciukiem lewej dłoni "wiercąc w kopalni". Niektóre efekty (np. wybuchy-"grzybki") przywodzą na myśl czasy świetności Szaraka, muzyka także ma się nieźle (np. kawałki kapeli Music Instructor')





Podsumowując FIREBUGS to pozycja przy opracowywaniu której skupiono się na wykonaniu zapominając o upchaniu rajcowności. Ale jeśli już z nudów śledzisz debaty dygnitarzy to "może być" □

WERDYKT

SONY | WYŚCIGI

1 or 2 Players | Memory Card 1 Media | 7 | 8 | 5

PLUSY	MINUSY
▲ multiplayerowe bonusy	▼ kiepska podróbka ROLLCAGE'a

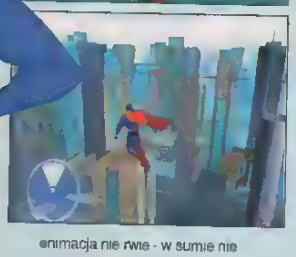
HIV 5+

OCENY ZGREDZIOLI:

SUPERMAN SHADOW OF APOKOLIPS









Amerykanie to dziwny naród. Pożerają pizzę w tonach, piją hektolitry coca-coli, a za bohatera narodowego obrali sobie Supermana - fruwającego przygłupa w obcisłym kostiumie, który wali laserem z oczu. Je tam nie wiem, jak można się tym jarać, ale jedno jest pewne - w USA ludzie autentycznie toczą pianę na widok wszystkiego co jest związane z ich ulubieńcem. Oprócz filmów, komiksów i gadżetów powstają również gry bazujące na przygodach Supermana. Jak dotąd wszystkie te produkcje okazywały się być totalnymi crapami, zatem czy wydany właśnie SUPERMAN na PS2 podtrzymuje tę niechlubną tradycję?

Wbijając się w pedalskie gatki Supermena. Gracz ma za zadanie ocalić świat przed zagładą grożącą ze strony teamu Lex Luthor&Darkseid (postacie z uniwersum komiksu, oprócz nich pojawią się m. in. Livewire, Parasite i Metallo). Do przejścia czeka 14 etapów umiejscowionych w różnorodnych scenerach (miasto, fabryka, więzienie itp.). Levele dzielą się na dwa typy: pierwsze - standerdowe, polegają na szwendaniu się po lokacjach i waleniu po ryjach różnych ćwierćdebili, drugie - utrzymane są bardziej w klimatach skradankowych - ot, na przykład musisz się gdzieś przedostać pozostając niezauważonym. Cieszy fakt, że misje poprzeplatane są różnymi zadankami do wykonania, typu 'zniszcz coś, przełączaj wajchy, uratuj cywilów itp. Przez ten prosty zabieg rozgrywka nie robi się szybko monotonna.

Sterowanie sprytnie rozłożono na obie gałki analogowe i muszę przyznać, że dzięki temu bardzo przyjemnie się lata tym pacjentem w niebiesko-czerwonym ubranku. Walki również trzymają poziom - można się lockować na wrogach, używać super-ataków (laser z oczu, zamrażający oddech) rzucać skrzyniami, samochodami. Słowem można robić wszystko to co potrafił Supermen w filmach i komiksach. Grafika jest nawet niezła, ale nie powiem, żebym jadł własne smerki z wrażenia. Combo cel-shadingowe postacie + poligonalne otoczenie uważam za trafne posunięcie - całość wygląda jak dobra kreskówka. W tle nic się nie dorysowuje, animacja nie rwie - w sumie nie powinno to dziwić, zważywszy na prostotę generowanej grafiki. Oprawę dźwiękową stanowią niezłe, orkiestralne melodie, natomiast wszelkie pokrzykiwania wrogów czy wydzieranie się cywilów też dają radę.

Szkoda, że SUPERMAN jest taki krótki (dobrzy Gracze mogą go rozdmuchać poniżej 4 godzin) a i przez swój specyficzny, kreskowkowy klimat może nie przypaść wszystkim do gustu. Polecić ją mogę jedynie młodszym Graczom i pomyłonym Jenkesom) □

WERDYKT

INFOGRAMES | PRZYGODOWA

1 Player | PS2 Memory Card 120KB | 6 | 6 | 6

PLUSY	MINUSY
▲ ciekawe misje	▼ krótkolii
▲ pomysły	▼ momentami kamera

RAQ 6

OCENY: KLEJU 6, HIV 6-, COX 6, PLAYMAN 7+ | NOŚNIK - DVD

STRZELANINA

Aces of The Air

- Wydawca Agetec
- Grafika/Dźwięk 2/2
- Akcesoria 1 Player

W dobie schyłku PSX'a, nowych gier na ten system jest jak na lekarstwo. Tylko czemu, do cholery, koniec żywota próbują przedłużyć pozycje z najniższej półki? Chyba tylko dlatego, abym



miał co pisać.). Anyway, ACES OF THE AIR to skąpiona strzelanina powietrzna, która z symulatora ma tyle, co Raqu z Einsteina. Mamy kilkanaście misji opierających się na banalnym zadaniu: zestrzelić wszystkich latających cwaniaków i zbombardować nazienne jednostki. Samoloty to stare, ledwo dyszące gruchoty prosto z realiów Drugiej Wojny Światowej - w dodatku ubogo wykonane. Akcja jest strasznie monotonna i bezpłciowa, a przedpotopowa grafika tylko dopełnia zalosnego wykonania. Jedyną alternatywą jest [illegible] gry jako prezent dla wroga. [pLaY]

2

PRO EVOLUTION SOCCER 2







Odgrzewane danie - tak w skrócie trzeba skomentować fakt pojawienia się PES2 na PSX'a. Kompletnie nie ma się czym podniecać, radzę zerknąć na strony 26 - 27 i pomyśleć o zakupie PS2, jeśli jeszcze tego nie zrobiłeś.

KONAMI zdecydowało się wypluć na rynek PRO EVOLUTION SOCCER 2 także w wersji na Szaraka, teoretycznie wychodząc tym samym naprzeciw wszystkim ludzikom nie mającym jeszcze PS2. Teoretycznie, bo w praktyce japoński wydawca zwyczajnie poleciał na kasę - zmiany w stosunku do PES-a są na tyle małe, że po prostu nie sposób tu mówić o pełnoprawnym sequelu. Raczej o minimalnie usprawnionej, nie wnoszącej nic prawdziwie nowego pseudo-kontynuacji.

W środku to samo co w PES-ie: możemy rozegrać mecz towarzyski, ligę, puchary, a także poćwiczyć różne zagrania na treningu. Ostatnia opcja jest identyczna do tej z wcześniejszych wersji, zapomnijcie więc np. o mini-grach znanych z PS2. To samo dotyczy rozgrywek Master League, gdzie wszystko wygląda identycznie (zapomnijcie również o trzeciej dywizji wprowadzonej do gry na drugim Soniaku), z tą różnicą, że doszły nowe drużyny - teraz jest ich ogółem trzydzieści dwie sztuki. Wrzucono kilka odmienionych kompletów strojów, a składy poszczególnych drużyn oparte są na danych z Mistrzostw Świata w Korei i Japonii. Tradycyjnie częściowo brakuje licencji, np. zamiast Davidsa i spółki na boisku biegają w jedenastce Holandii "oranges055", "oranges034" itd. W PES2 idzie wreszcie ustawić zarówno pogodę, jak i porę dnia na wybór losowy.

Na początku spotkania witają nas nowi komentatorzy, nieco lepiej spełniający swoją funkcję od poprzednich. Bo choć powtórzeń jest sporo, często też mijają się w swoich głosach z prawdą, nawijają jednak znacznie bardziej żywiołowo niż nudziarze Butcher oraz James. Graficznie niemal kalka PES-a, innymi słowy wygląd zarówno stadionów, jak i modeli piłkarzy niczym się od poprzedniej wersji nie różni. Z kolei w samej rozgrywce usprawniono kilka elementów i od razu można wyczuć, że gra jest tragicznie wolna. Stanowczo zbyt wolna; najwolniejsza część za wszystkich i nie pomoże nawet ustawienie 'speedu' na maksymalną wartość .. Piłkarze ruszają się ociężale, tak jakby mieli niespodziankę w spodniach, więc bardzo trudno przy tym wykonać jakikolwiek zwód. Obrońcy nie nabierają się już tak łatwo na zagrania z klepki (ISS PE2), niestety tutaj zbyt łatwo napastnicy dochodzą do podań "w uliczkę". Ech! Zaostrzono przepisy: każda kosa od tyłu to niemal pewny czerwony kartonik, o wiele łatwiej złapać też kontuzję. Co do reszty, to zwody, rzuty wolne itp. wykonuje się w PES2 tak samo, bez większych zmian.

Nie czarujmy się: szkoda kasy. Owszem, to w dalszym ciągu świetna gra, o niebywałej żywotności i rajcownej rozgrywce, tylko czy zamiast wydawać pieniądze na "to samo" nie lepiej odłożyć kasę na PS2, bądź pozostały z trójki Next Genów? Odpowiedź wydaje się być oczywista i tylko jedna.□

WERDYKT — SHIVA & GOPA

KONAMI | SPORTOWA | 1-4 Players | Memory Card 1 block | 7 | 8 | 10

PLUSY	MINUSY
▲ znakomita gra	▼ zbyt wolna
	▼ mała ilość zmian

8

OCENY ZGREDZIOLI:

P.S. Współtwórcą recenzji jest GOPA - jeden z najlepszych krajowych wymiataczy w PSXowe piłki Konami. GOPA nie ma doświadczenia w redagowaniu tekstów, toteż zadawał nam dosyć zabawne pytania. Na miano "rodzyna" zasługuje pytanie do Lokiego:
"Lokówa, nie wiesz na ile napisać ten tekst? 300kb? Bo 3 Mega to chyba za dużo .." [dla niewtajemniczonych - GOPA miał przygotować 3kb tekstu, 3MB tekstu to tyle, ile mieści się w 6 numerach PE, zaś tekst na 300kb zajałby pół magazynu]

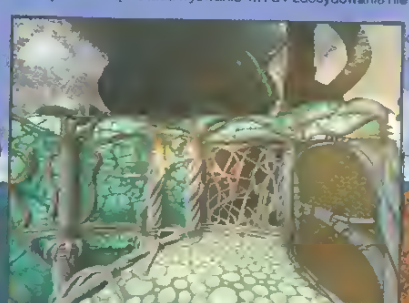
MYST III EXILE

Oto, po półtorej roku od wyjścia swego blaszanego odpowiednika, na "handhelda" Billa dotarła konwersja trzeciej części słynnej przygodówki MYST. Jej (prototypistusie (MYST RIVEN) odniosła niemały sukces, sprzedając się w blisko sześciu milionach egzemplarzy, co ciekawe MYST był jedną z pierwszych gier wydanych na CD-ROM-ie. Historia opowiedziana w całej trylogii dotyczy starożytnej rasy D'ni (czy N'ocy) zdolnej do tworzenia magicznych ksiąg pozwalających się przemieszczać między światami (i nie chodzi tu o książeczki czekowe). Mag Atrus - bohater tych historyjek po wielu perypetiach nareszcie osiadł spokojnie wraz z kotwicą i ich nowo narodzonym bęcwałem na jakiejś wyspie. W ich świecie rozpętał się na dobre pokój i z nudów (zabrakło amunicji) Atrus stwarza coraz wymyślniejsze rodzaje chusteczek higienicznych, konstruując jednocześnie pierwszą na świecie elektryczną linijkę. Wtedy pojawiasz się u nich Ty, drogi Graczu, i



ledwos przylazł, momentalnie wszystko się wali. Ni z gruchy ni z pietruchy pojawia się Sirevedro - dawny wróg Atrusa, na Twoich oczach zabiera najcenniejszą księgę z kolekcji maga i znika. Potężny mag Atrus oczywiście sam nie potrafi się za jumakiem, tylko o pomoc poprosi właśnie Ciebie, a Ty niebaczny na rozpoczynającą się tułaczkę po pięciu kramach i czekające Cię wysiłki umysłowe, zgadzasz się.

Trzeba oddać sprawiedliwość twórcom gry - świat wygenerowany przez grafików jest naprawdę piękny, opisane na kilku obrazy wykonane są w wysokiej rozdzielczości, animacje, profesjonalni aktorzy. Wespół z nastrojową muzyką, szumem liści, śpiewem ptaków itp. tworzą wielki klimat doskonale uspokajający i relaksujący. Pytanie się po magicznych krainach, oglądanie krajobrazów są miłe do momentu, w którym zdajemy sobie sprawę, jak dobrze trzeba przeszukać każdy skrawek terenu, żeby nie przeoczyć drabiny, otworu w skale czy np. śrubki na podłodze. Zaczyna się horror kręcenia w kółko i odkrywania ze zdumieniem, że można było sobie oszczędzić trzech godzin poszukiwań, jeśli w pewnym miejscu obróciłbyśmy się leciutko w lewo. Echhhhhh. Dorzuccie sobie jeszcze do tego spory stopień komplikacji łamigłówek i macie przed sobą nie lada wyzwanie. MYST zdecydowanie nie jest grą dla każdego, ustrój szybko szukających mocnych wrażeń, znudzi bardziej wytrwałych, a na placu boju pozostawi swoich wielbicieli i fanatyków wymierającego powoli gatunku point-click'owych przygodowek.□





WERDYKT — SASZA

UBISOFT | PRZYGODOWA | Players 1 | 9 | 7 | 6

PLUSY	MINUSY
▲ piękne scenerie	▼ statyczność
▲ dużo zagadek	▼ niektóre zagadki zbyt trudne

6

OCENY ZGREDZIOLI: KLEJU 9

NOŚNIK - DVD


OSTRA JAZDA
ALĘ ZIĄB DZIŚ, BRYYY!
AAAAA AAA!!!
KNOCHAM!!!
CHOLEWKA! JAK SIĘ TYM STERUJE?!!
AAAAAA! JA TEŻ CHCĘ!
JUŻ WIEM!
DAG
KATOWAĆ!
LAKIEROWANA OKŁADKA "PE" POWINNA DAĆ RADĘ, HEHE!
HEJ! OWCZY BOBKU, ODSUŃ SIĘ! NIE WIESZ ŻE STARSI MAJĄ PIERWSZEŃSTWO?!
REKORD JEST DO TAMTEGO DRZEWA?
TAK
JEB!
YYMM..
KRACH!
NIE MARTWCIE SIĘ! JESZCZE TU WRÓCĘ!!
PAMIĘTAJCIE JENO, ŻE ZA WSZELAKIE PODOBNE PRÓBY PRZEZ WAS PODJĘTE, NIE JESTEM ODPOWIEDZIALNY! HIVMAN - PRZYSZŁY MISTRZ ŚWIATA W BOBSLEJACH!
COMIC BY CYSIO

Hardkor

Szara Strefa

txt. Yohko&Teruo

Bzuuuuuuuuum! Co to było? Aaaaa, znow minął miesiąc... I znów przynosimy Wam najciekawsze wieści. Po raz kolejny "Szara Strefa" koncentruje się na Xboxie - wiecznie tyle szumu wokół tej konsoli...

Nowy Xbox złamany?

Mówiliśmy już o tym, że MICROSOFT zrekonfigurował hardware Xboxa, by obciąć nieco koszty produkcji. Zmienił także sposoby zabezpieczenia konsoli, przez co produkowane do tej pory modchipy przestały działać. Ale... grupa niezależnych programistów złamała nowe zabezpieczenie w mniej niż... tydzień! Wykorzystując skomplikowane metody analityczne, hakerzy bokryli, że nowy hardware używa złożonych metod kodowania do sprawdzenia czy zawartość pamięci Flash jest prawidłowa i dopiero wówczas zezwala na jej wykonanie. Do oznaczenia pamięci Flash MICROSOFT używa tak zwanego 'szumu kryptograficznego' - ogólnie metoda ta polega na 'podsumowaniu' dużych ilości danych krótkim ciągiem losowych znaków, który jest bardzo wrażliwy na jakiekolwiek zmiany odpowiadającego mu oryginału. Znana jest jednak bardzo dobrze słabość użytego algorytmu szyfrującego, zwanego też TEA - otóż w każdej grupie 64 bitów nie wykrywa on jakiejkolwiek zmiany, jeśli jednocześnie zmieniają się dwa bity, 32 i 64. Grupa programistów współpracująca z producentami mbochipa Xecuter, zdołała wykorzystać tę słabość, by odzyskać pełen wpływ na maszynę. Jak się wydaje, Xbox jest polem testowym MICROSOFTu, który zdobyte w ten sposób doświadczenia chce wykorzystać w programie o nazwie "Palladium", prowadzącym do takiego zabezpieczenia hardware'u pecetów, by niemożliwe stało się na nich instalowanie nielegalnego oprogramowania lub kopiowanie CD bez odpowiedniej autoryzacji.

A wszystko to dla Linuxa...

Nic dziwnego, że programiści tak walczą o złamanie zabezpieczeń Xboxa, skoro właśnie "popełnił" pełną wersję Mandrake Linuxa 9 na Xboxa. Zawiera ona wszystkie funkcje jakie dostępne były w wersji pecetowej, jak choćby interfejs Gnome, programy biurowe OpenOffice czy przeglądarkę Mozilla. Co więcej, Xbox z Linuxem jest porównywalny siłą z jakimkolwiek pecetem i może być używany zamiast niego do aplikacji biurowych, przeglądania Internetu, wysyłania e-maili, gier linuxowych, a nawet jako serwer bazy danych lub internetowy. Pełna dystrybucja Linuxa jest dostępna za darmo w Sieci, ale do jej uruchomienia niezbędna jest konsola z przeróbką oraz bezprzewodowa klawiatura i mysz podłączane do Xboxa domowej roboty adapterem USB.

Koalicja antypiracka?

Połączone siły SONY, NINTENDO i MICROSOFTu doprowadziły do chwilowego zamknięcia Lik Sanga - sklepu internetowego z Hong Kongu specjalizującego się w sprzedaży modchipów i "szarostrefowego" wyposażenia dla PS2, GBA i Xboxa, a także konsol z już założonymi chipami. Firmy złożyły w sądzie w Hong Kongu oficjalny pozew o łamanie praw autorskich poprzez sprzedawanie lub reklamowanie wyżej wymienionych nielegalnych produktów. Wyrokiem sądu Lik Seng został zobowiązany do usunięcia owych produktów z oferty oraz ich reklam ze strony. Co ciekawe, wyrok został wydany bez jakiegokolwiek udziału przedstawicieli Lik Sanga, nie pozostawiając im możliwości jakiejkolwiek obrony. Jak widać, wpływy takich połączonych działań producentów są ogromne - sięgają nawet na rynek, który wydawał się do tej pory nie być skontrolowana - do Chin. Piraci, drżyjcie już nigdzie nie jesteście bezpieczni (no, może oprócz Australii...)!

Australia w kłopotach?

Ano właśnie, Australia mocno nerazila się Microsoftowi. Dla przypomnienia, jeden z producentów modchipów do PS2 wygrał tam proces z Sony - sąd wydał wyrok legalizujący WSZELKIE przeróbki. Tłumaczono to tym, że zabezpieczenia, w które wyposażają producenci swoje konsole, łamią podstawowe prawo klienta do posiadania "kopii zapasowej" gry, którą legalnie nabył. Po pierwszych wypowiedziach australijskiego przedstawiciela Microsoftu, Steve a Ballmera, rozeszły się pogłoski, że Microsoft wycofa X-Boxa z australijskiego rynku. Okazało się to jednak niejako "kaczką dziennikarską" - Steve Ballmer stwierdził, że Microsoft ma poważne i długoplanowe plany związane z Australią. Przyznał jednak, że decyzja sądu uderza w interesy firmy, i ma nadzieję, że powstanie wkrótce prawo, które dla odmiany będzie chroniło producentów konsol. Ano, pożyjemy, zobaczymy.

Gre psuje konsole?

Jak ostatnio doniesli liczni użytkownicy, uruchomienie opcji "Go Live" w grze UNREAL CHAMPIONSHIP, przy zainstalowanym panelu (tak zwanym dashboardzie) evoxa, powoduje że Xbox przestaje się bootować i łączyć z Siecią! Funkcja "Go Live" "nainstalowuje" nowy deshboard oraz modyfikuje dane na dysku Xboxa, powodując że nawet jeśli nie będzie się bootowało z niego, nie otrzyma się połączenia z Siecią. Czyżby to były te obiecane zabezpieczenia MICROSOFTu? A może błąd leży po stronie evoxa? Na razie sprawa jest dość tajemnicza, a w Sieci krążą mniej lub bardziej skuteczne sposoby naprawienia konsoli po niebacznym kliknięciu na "Go Live".

Już 128 MB RAM?

Udało się zwiększyć pamięć operacyjną Xboxa aż do 128 MB! Jeden z "majsterkowiczów" zdołał przylutować dodatkowe kości SDRAM i zweryfikować uzyskaną pamięć programikiem własnej roboty, z czego wynikło, że ma ona dyspozycji całe 121 MB. Jednakże programy muszą być specjalnie skompilowane, tak by nie był w nich ustawiony limit 64 MB. Poza tym BIOS konsoli musi być w wersji developerskiej, inaczej konsola będzie się bootować prawidłowo, ale nie będzie widziała tych dodatkowych megabajtów. Trwają prace nad przerobieniem komercyjnego BIOS-a, by również wspomagał 128 MB. Do czego byłoby to używane? Przez zwykłych użytkowników przede wszystkim do MAME-X - dzięki 128 MB RAM można będzie uruchamiać większe romy. Zauważono również możliwość wykorzystania dodatkowej pamięci przez Linuxa i jego programy.

Jak by nie patrzeć, robi się coraz ciekawiej:) A to dopiero początek! Więcej jak zwykle za miesiąc, znów szybko minie:)... (_) Serdeczne pozdrowionka dla Kleja i Lokiego. Hanzo, trzym się ciepło,)!

loading...

Dział recenzji napęczniał z końcem roku, co chyba nie jest powodem do narzekań, niestety ucierpiała na tym publicystyka/HARDkor. Stałe rubryki dopełnia tekścik na temat Xboxowego twardziela, a na osłodę jak zwykle konkurs z cyklu Znajdź Klucz.

[piegwie@psxextreme.pl]



OLDSCOOL

Maniakalna gra?

Niektóre gry są obdarzone niesamowitą siłą. Najlepszym przykładem jest "Maniac Mansion" (bop na 'Znajdź Klucz' z poprzedniego PE). Pomimo wielu lat, które tytuł ma na swoim karku, ciągle tkwi w nim MOC. Pamiętam, jak dawno temu spędzałem długie godziny na eksplorowaniu posiadłości maniaka na C-64 - wciągnęło mnie bezgranicznie. Włączyłem grę dla przypomnienia i... wciąż czułem tę moc.

Zły doktor porwał dziewczynę swego bohatera. Nielzałoby dbać, że doktor nie był bo początku zły, psychoza maniakalno-depresyjna objawiająca się przemożnym pragnieniem opanowania świata pojawiła się wraz z pewnym tajemniczym meteorem. Wraz z kamieniem z nieba przyszły też dwie macki: fioletowe (ta zła) i zielona (dobra). Nasz bohater a właściwie bohaterowie mają uratować świat, dziewczynę i co się tam jeszcze nawinie pod rękę.

'Maniac Mansion' jest pierwszą grą, w której zrezygnowano ze żmudnego wklepywania komend na rzecz interfejsu point n' click, nazwanego przez Lucasfilm Games SCUMM. Co ciekawsze, sam twórca - Ron Gilbert - nie znosił gier przygodowych, a pomysł na MM narodził się podczas spisywania pomysłów na przygodówkę, które nie zanudziłaby go na śmierć. Do wyboru dodano 3 z 7 postaci z różnymi umiejętnościami, każde z nich może na swój sposób rozwiązać dany problem. Podczas rozgrywki można przełączać się między nimi, co więcej - wybór postaci decyduje o sposobie przejścia gry, dany problem można rozwiązać na wiele różnych sposobów (!). To idealny przykład oldschoolowej gry nieliniowej, do której chce się wracać, żeby próbować nowych sposobów rozwiązywania zagadek.

MM odnosiła taki sukces, że pojawiły się konwersje na konsole NINTENDO - NES i SNES. Podczas gdy na SNES-ie nieco uproszczono grafikę, a na NES-ie bardzo uproszczono grafikę, to istniały jeszcze takie dziwadła, jak wersja japońska, gdzie bohaterowie wyglądają jak pokurcze rbodem z jap. RPG NINTENDO - firma dbająca o wizerunek jako koncern próbkujący gry "rodzinne", zażądała usunięcia z "Maniac Mansion" wulgarnych wyrażeń, aluzji seksualnych, posągu nagiej kobiety, a także rzeczy tak niewinnej, jak nazwa sterownika SCUMM.

Same gra, mimo że grafika w tej chwili straszy, a dźwięk wywołuje drgawki, nadal stanowi godziwą rozrywkę. Mocną stroną MM jest świetny scenariusz, zakręcona fabuła i trudne zagadki wymagające nieraz abstrakcyjnego myślenia. Gra jest trudna, linia fabularna wzbogacona wydarzeniami losowymi. Maniac Mansion" jest pozycją wartą przypomnienia. Powstał też sequel - "Day of the Tentacle", baaardzo różniący się od poprzedniczki. [ping]

OKIEM MANIAKA...



Życie na gro-ząco

Przeglądając ostatnio (z nudów, żeby nie było ze jestem zagorzałym czytelnikiem prasy tego pokroju) jedną z kilkudziesięciu gazet "dla kucharek" zawierającą elektryzujące wiadomości ze świata mody, całą rubrykę poświęconą zagadnieniom typu "Czemu aktorka A w ostatnim tygodniu przytyła o 5 kg" lub "Czy nowy szofer B jest jej kochankiem?" - uderzyła mnie pewna myśl. Mianowicie, zauważyłem pewną lukę w polskim rynku czasopism growych. Czemu któreś z niemieckich wydawnictw lubujących się we wprowadzaniu na rynek gazet typu "Gospodyni niekonwencjonalna", wdraża kolejne czasopisma traktujące o grach, a nie wychyli się z rewolucyjnym pomysłem wydania ogólnogrowej, nie mówię już, ze konsolowej, bulwerówki? Wyobraźcie sobie tytuły na pierwszych stronach: "Czy Bill Gates ma piersi?" alod "Ken Kutaragi ostatnio widziany w love-hotelu wraz z Shigeru Miyamoto". A może w, nazwijmy to "naszej", branży nic się nie dzieje? Są jeszcze lepsze akcje, wojenki podjazdowe firm, czy foux pas na miarę wkroczenie do salonu w brudnych gumiakach. Na przykład ostatnia kampania reklamowa firmy ACCLAIM.

Otóż ta znana firma zarządziła akcję reklamową BURNOUT 2. Wyścigi, szybka jazda - jak promować takie rzeczy? Czy zdecydować się na mdłą reklamę w prasie? Może nieco czerstwe spoty, które - prezentowane w kinach przed filmem - przywitane zostaną przez widownię głębokim ziewnięciem? A może tak coś bardziej spektakularnego? Akcja zakrojona na wielką skalę, wywołanie skandalu? Czemu nie, ACCLAIM ogłosiło, ze wszystkim kierowcom, którzy w dniu premiery gry przekroczą prędkość i otrzymają mandat, zwróci koszty. Sprawa odbiła się echem w mediach, została oficjalnie potępiona przez rząd, ogłoszona została oficjalna kościelna klątwa. Cóż, zapewne rozgłoe zamierzony, a w razie podjęcia drogi sądowej koszty wliczone w kampanię promocyjną. Skomentuję to tak: od czasu odkrycia strony internetowej Agnieszki Frytkowskiej (www.frytka.pl), na której gwiazda {kto? Co? To ma być gwiazda? Buhaha!!! - kor } Big Brothera prezentuje swoje bogate wnętrze i onieśmiela niezwykłą stylistyką wypowiedzi, a także same zakłada tematy na swoim forum, już nic mnie nie zdziwi. A sam chętnie połamałbym przepisy drogowe, a potem dostał zwrot za mandaty. Cóż, widać nie tylko kierowcy TIR-ów mają ten przywilej. Tym bardziej ze pewnie do czasu, kiedy w Polsce zdecydują się na podobną akcję promocyjną, zapewna zdążę zrobić prawo jazdy, a być może będę już pobierał świadczenia emerytalne.

ACCLAIM jest też wydawcą innego ciekawego tytułu, ale o zgoła odmiennej tematyce. Mianowicie o jeździe wyczynowej na BMX-ach, ale nie takiej zwyczajnej, bo czy ne ulicach widzimy na co dzień nagie panienki pomykające na dwukołowcach? Nie. Może i szkoda... ze to braki te wynegrodzi BMX XXX - gra na tyle ostra, pełna wulgaryzmów, nagości, ze aż Dave Mirra zrezygnował z sygnowania jej swoim nazwiskiem. Stwierdził, ze szkodzi jego wizerunkowi. No cóż, chyba ma rację... Ogólnie nic nowego ani ekscytującego, gra dla pryszczatych nastolatków w okularach, trzymających pod łóżkiem zeszyty z gołymi babami wyciętymi z reklamy kremu Nivea. A ta strona niby od 17 lat? Hasełka w stylu "Keep it dirty"? Ściemniony hardcore i lipny underground? Cytaty cięte z 'prawiewów'? "Ta gra jest niegrzeczna", "Zobaczysz cycki", "Zadania i humor z gry sprawiały, ze turlalismy się po podłodze". Co ma szokować? Gołe cycki? Te reklamy, podobno odrzucone przez niektore czasopisma? Już Benetton miał billboardy z kopulującymi zwierzętami, wobec tego dwa spółkujące psy są tylko mdłym recyklingiem starych pomysłów. Tylek panienki w stringach na tle słodełka od roweru ma podobne walory, co katalog bielizny Shoggy. Alfons z dwiema pracowniczkami niezbyt szokuje, podobnie odziane panie można zaobserwować przy polskich drogach szybkiego ruchu. Proponuję następnym razem zrobić foto 'trowca' z panią w akcji. Cóż, pomysł z człowiekiem obrzygującym koszulkę kumpla jest fajny, ale żeby z tego wszystkiego robic wielką aferę, pisać o zakazanych reklamach? Eeeee... Następnym razem powinni od agencji fotograficznej PSX EXTREME zamówić jako reklamę sławetne "Zdjęcie d*p" z EP3.

Wobec wybryków ACCLAIM, to, co przeskrobał UNIVERSAL S BLACK LABEL GAMES, wypuszczając wadliwe kopie gry FELLOWSHIP OF THE RING, nie jest niczym specjalnie szokującym. Oczywiście, znalazły się zaraz głupie wytłumaczenia. Otóż gra na Xodxie nie działa z powodu konfliktu hardware, a jako rozwiązanie podano jakieś czary-mary z dyskiem, kasowanie zełożonych przez grę Seve ow, czy reinstalka (ech, do niedawna pojęcie znane tylko pecetowcom) gry. Jaja niesamowite, bo w ogóle nie da się grać, zwis następuje zaraz po intrze. Ponoć wadliwe są tylko niektóre kopie gry, ale kto ich tam wie. Lepsza jazda, ze gra zwiesza się w wersji na GBA. Chyba ktoś nie słyszał, ze istnieje takie coś, jak beta-testy.

Być może gra nie miałaby błędów, gdyby testował ją taki fanatyk jak pewien 24-letni Koreańczyk, który postanowił sobie zrobić niewielki maraton: 86 godzin bez jedzenia i snu. Chyba nie słyszał o słynnych 'końcówkach' {zwanych nie bez powodu "głupawkami" - przyp. kor } w Redakcji PE, bo najzwyczajniej w świecie zmarł. Czyżby kolejny kandydat do nagrody Darwina? Tak nawiasem mówiąc, kiepski wynik.

Wobec tekich wiadomości. Informacja o kilku frajerach, którzy za 500 funtów i zestaw gier zgodzili się na zmianę nazwiska na 'Turok', nie jest niczym niezwykłym. Ludek, który zdecydował się na rozbicie namiotu pod sklepem 20 dni przed premierą gry i czekanie aż tytuł pojawi się na półkach, jawi się jako raczej niegroźny świr. A odpowiedzialne za całe zamieszanie ACCLAIM jako ekspansywna firma, stosująca kampanie promocyjne wykorzystujące głupotę ludzką.

Na pewno nie wykorzystali głupoty Des Lynama - sławnego angielskiego komentatora sportowego i wąsacza. Mówią, że Polska to kraj wąsaczy, jak widać niesłusznie, od w



Anglii też noszą wąsy, nie mówiąc już o Włochach. A jeśli już jesteśmy przy makaronierach, to nie można zapomnieć o najsłynniejszym wąsaczu przemysłu gier wideo - Mario. To właśnie grę z jego udziałem promował Des Lynam (Prezenter sportowy BBC), przefarbowawszy swój zarost a la Saddam Husein na piękny, fioletowy kolor, taki sam, jakiego jest "kostka". W towarzystwie pięknych, wąsatych pań promował MARIO SUNSHINE. A jak już jesteśmy przy Mario, to sympatyczny



wąsaty hydraulik stał się ofiarą ataku z kręgów zbliżonych do fanatycznych wyznawców MS. Mała animacje umieszczona na oficjalnej stronie Xboxa, przedstawiająca Menana, Yoshi, Peach jako karykatury, z którymi rozprawia się xboxo-robot, wywołała niemałe kontrowersje. Gdzieś są przecież granice rywalizacji, a nazywanie konkurencyjnej konsoli "Nintendo Lamecube" wydaje się poza nie wykraczać. Nawet jeśli autorem mało śmiesznej animacji nie jest nikt z MS, a jest ona jedynie dziełem xboxowego fanatyka, to czemu oficjalna strona odxa zgodziła się na hostowanie czegoś takiego? Bardzo w złym guście. Wszyscy zastanawiają się, czy NINTENDO odpowie, moim zdaniem nie zrobi tego. Po raz kolejny działanie giganta okazały się ciosem poniżej pasa.

Czemu w tych wszystkich pismach, w których przeczytamy która aktorka cierpi na bulimię, która na anoreksję, a która ne zaburzenia erekcji, nic nie napisali o fioletowych wąsach Lynama? A usilnie wprowadzanym przez zachodnie wydawnictwa publikacjom growym, wiele brakuje do finezji "Szycia na gorąco". Prezentują o wiele ostrzejszy nurt czasopism młodzieżowych. Czyli: "Mój pierwszy raz z Xodxem", "Czy moja PS2 jest dziewicą?" i ' Od trzymania pada mam na dłoniach pryszcze - czy powinnam iść do ginekologa?' [pingu]

Pita

KRÓTKI KURS PILOTAŻU, CZYLI JAK UJARZMIĆ ...

YaBasic cz.4

Witam ponownie po niezaznaczonej przerwie W tym odcinku jak juz obiecywałam, zajmiemy się pętlami wyborami i warunkami Nie, o wieszanie się nie chodzi O prezydentów i więźniów tez Zaczynamy więc

Zabawmy się w mały eksperyment myslowy Załóżmy ze chcemy wysłać naszą konsolę do kiosku po PSX EXTREME Aby mogła tego dokonać, musimy podać jej dopowiedni algorytm

IDZ DO KIOSKU
JESLI JEST PSX EXTREME TO KUP

Super Tylko w ten sposób zajdzie ona do pierwszego sklepu, i dobrze będzie jesli akurat będzia tam PSX EXTREME Wypadałoby więc 'nauczyć' ją, żeby w razie niepowodzenia spróbowała gdzie indziej Tu właśnie przydają się pętle warunkowe

IDZ DO KIOSKU
JESLI JEST PSX EXTREME TO KUP
JESLI NIE MA, TO IDZ DO NASTEPNEGO KIOSKU

W rezultacie konsole nigdy nie wroci, bo będzia latała od kiosku do kiosku, wypadałoby więc do naszego algorytmu dorzucić jakieś ograniczenie w postaci licznika odwiedzanych kiosków, na przykład w postaci dodatkowej linijki

KIEDY DOJDZIESZ DO 5 KIOSKU, WROC DO DOMU

W zyciu codziennym często używamy zresztą takich pętli warunkowych Bo rozważmy takie zdanie 'Jeśli (IF) jutro będzie pogode, to (THEN) pójdę na spacer, w przeciwnym razie (ELSE) zostanę w domu' To tez jest forma logiki, podobna do tej komputerowej ale trochę mniej abstrakcyjna.

Cała idea wykorzystania pętli sprowadza się więc do następującego schematu

IF twierdzenie-jest-prawdziwe THEN
 'Zrob cos'
ELSE
 "Zrób coś innego"
ENDIF (używa się również skrótu "FI" zamiast "ENDIF")

Czasem możemy opuścić opcjonalne "else" i "elseif", jak w następującym przykładzie

```
INPUT "Wprowadz jakas liczbe" a
IF (a>10 and a<20) THEN
PRINT "wieksze niz 10 " PRINT "ale mniejsze
niz 20"
FI
```

Kto nie lubi pisać może ograniczyć nasz warunek do koniecznego minimum

```
INPUT "Wprowadz jakas liczbe" a
IF (a>10 and a<20) PRINT "wieksze niz 10 " PRINT
"ale mniejsze niz 20"
```

Jak widzicie, nie trzeba nawet pisać "then" i "endif", YaBasic sam domysla się za nalezy zakończyc program, bo warunek został wypełniony

Oto kolejny prosty przykład - kazemy programowi po kolei zwiększac liczby i wypisywac je na ekranie, ale nie więcej niz 5 razy

```
a=0                  [od tego zaczynamy liczenie]
b=5                  [b to jest limit naszego liczenia]
10 a=a+1             [dla ułatwienia wprowadzamy
                     numer linii, a programowi
                     kazemy zwiększyć liczbę o 1]
PRINT a              [program ma wydrukować
                     obliczoną liczbę na ekranie]
IF (a<b) GOTO 10     [program ma porównać wartości
                     "a" i "b" i wykonać warunek]
```

Program rozpoczyna działanie zmienna "a" przybiera wartość 1, i tę wartość wypisuje na ekranie W 5 linii program porównuje otrzymaną wartosć z limitem, e ponieważ warunek został spełniony (1<5), program przeskakuje do wskazanej linii numer 10 W ten sposób program powtarza się dopóki "a" nia dojdzie do 5 Wtedy zadziała nasz "limit" i program zakończy działanie

W moim przykładzie dałam numer linii, by ułatwić sobie odwoływanie się do niej W YaBasicu numery linii muszą znajdować się na początku linii i nie musimy numerować kazdej linii Z pętlą warunkową mozemy sobie zresztą poradzić w inny sposób, być moza nawet bardziej elegancki

```
a=0
b=5
LABEL loop          [wprowadzamy etykietę dla pętli
                    o nazwie "loop"]
a=a+1               [tutaj następuje liczenie]
PRINT a,
IF (a<b) GOTO loop
```

Działanie programu sprowadza się do tego samego co poprzednio zmienił się jedynie sposób odwoływania do konkretnego miejsca w kodzie - zamiast liczby mamy linijkę z nazwą etykiety Nazwy etykiet mogą być najróżniejsze, na przykład

```
LABEL start
LABEL glowne_menu
itp
```

Etykety są bardzo wygodne i powoli przyzwyczają nas do tego, co nieuniknione, czyli podprogramów Ale o tym powiemy sobie innym razem

Oczywiście warunek IF THEN to nie jest jedyny sposób na poradzenie sobie z tym problemem

```
a=0
b=5
REPEAT
a=a+1
PRINT a;
UNTIL (a=b)
```

W tym przykładzie otrzymalismy ten sam efekt, używając ciągu REPEAT UNTIL., z tą różnicą, ze w tym przypadku musimy być bardzo konkretni z określeniem warunku (a=b) inaczej razultat będzie nieco dziwny Spróbujcie zresztą wpisać powyższy kod, zmieniając "(a=b)" na "(a>b)" lub na "(a<b)" To nie jest zresztą ostatni sposób na poradzenie sobie z tym tematem, ale inne będziemy poznawac stopniowo w trakcie kursu

Twardy dysk:
nowa era w konsolowej rozrywce?

Dysk twardy (HDD) był do tej pory jednym z podstawowych elementów architektonicznych każdego PieCa, a korzystające z niego gry to standard, znany wszystkim użytkownikom "ekładanych" komputerów. Wraz z premierą Xboxa, HDD agresywnie wkroczył na pole konsolowej rozrywki. Jakie nowe mozliwości daje nam ta innowacje? Czy zastosowanie dysków w konsolach przyniesie ze sobą wymierne korzyści? W ponizszym tekście postaram się odpowiedzieć na te pytania...

"Twardziel" ma jedną, podstawową funkcję: służy do trwałego przechowywania danych, które pozostają w niezmienionej formie, nawet po wyłączeniu sprzętu z sieci. We wnętrzu prostokątnego dysku znajdują się talerze (w większości dysków jest ich od 2 do 8) pokryte materiałem magnetycznym. Specjalne głowice służą do odczytu i zapisu danych. Dysk umieszczony w Xboxie dysponuje pojemnością 8 GB (na rynek wypuszczona została też sama konsol z dyskiem 10 GB), co na podstawowe potrzeby przeciętnego (czytaj: nie eksperymentującego) użytkownika zdaje się być ilością wystarczającą.

HDD w Xboxie umożliwia bezproblemowe i błyskawiczne zapisywanie stanów gry, co przy ponad 50 000 wolnych bloków ostatecznie rozwiązuje problem save'owania. Kolejną ciekawą funkcją jest możliwość ngrywania ulubionej muzyki z płyt CD, a następnie wykorzystanie jej w grach, jako własnego soundtracku. Funkcja ta przypadła do gustu wielu użytkownikom i w chwili obecnej w Internecie pojawiają się listy przebojów użytkowników, którzy tworzą spisy utworów najlepiej pasujących pod klimat konkretnej gry.

HDD w zamyśle twórców z MS był komponentem zamkniętym, do którego dostęp miał mieć tylko system. Jednak wraz z pojawieniem się modchipów i dashboardu EvolutionX, sytuacja uległa zmianie. "Szarostrefowe" manipulacje umożliwiają pełniejsze wykorzystanie twardziela - do przechowywania gier, filmów, emulatorów, muzyki w mp3, a "mądrzy ludzie" znaleźli sposób na podmianę fabrycznie instalowanego dysku na inny, o dużo większej pojemności. Instalacja dashboardu to banalna czynność, z którą poradzi sobie większość niekumatych - linkujemy konsolę z domowym PieCem i przy pomocy dowolnego klienta FTP i płytki zawierającej obraz Evo-x bez większych problemów tuningujemy konsolę. Wiele osób było oburzonych faktem, że korzystanie z DVD wiąże się z zakupem DVD-kit'a, którego koszt przekracza 200 zł. Dzięki właściwemu programowi, można samemu odblokować tę funkcję i obsługiwać player za pomocą pada. Wszyscy wielbiciele formatu DivX mogą oglądać zrzucone na dysk filmy - problemem pozostają nadal napisy i polskie litery, ale odpowiedni ludzie pracują już nad rozwiązaniem także tej kwestii. Wszyscy spragnieni uciech, jakie daje tryb Multiplayer, nie muszą czekać na premierę XBOX LIVE. Pojawiły się specjalne aplikacje, która umożliwiają granie po Sieci bez dodatkowych opłat. Underground cały czas prężnie się rozwija, a twórcy prześcigają w znajdywaniu innowacyjnych rozwiązań. Na razie korzystanie z wszelkiej maści "ulepszaczy" nie wiąże się z komplikacjami, jednak MS zaczyna walkę z czarnym rynkiem: Sieć obiegła ostatnio informacja, jakoby korzystanie z XBOX LIVE było dla ludzi mających przerobione konsole utrudnione, albo wręcz NIEMOŻLIWE. Ile w tej groźbie prawdy? Wkrótce uzyskamy na to odpowiedź...

Jak działa dysk? W tradycyjnych konsolach informacje zawarta na nośniku jest przenoszona do pamięci konsoli, co (jak dobrze zresztą wiecie) niesie ze sobą liczne ograniczenie. Szybkość tych procesów i możliwości, jakie dana gra może osiągnąć, są regulowane przez ilość pamięci dostępnej do zapisywania zmian i szybkość przesyłanie danych. Stąd wzięły się tradycyjne LOADINGI, czyli czas potrzebny konsoli do pobrania i przetworzenia zawartych na nośniku informacji. Kiedy ilość RAM-u jest mizerna i niewystarczająca, developer zmuszony jest do stosowania sztuczek i ograniczeń, by zmniejszyć do minimum zbędne upychanie mało istotnych dla całości gry elementów: stąd "znikające" trupy przeciwników, statyczne i nie ulegająca zmianom sceneria, czy pojazdy, na których po czołowym zderzeniu nie widać najmniejszego śladu kolizji. Dzięki twardzielowi w naszej konsolce, można w końcu zapomnieć o kompromisach! Najważniejsze informacje wędrują prosto na HDD, skąd przenoszone są z dużo większą prędkością, w odróżnieniu od pobierania informacji z nośnika, bezpośrednio do pamięci, co częściowo eliminuje problem częstego "doczytywania" się gier. Wystarczy spojrzeć na HALO - rozwiązano tem kwestię częstych Loadingów, a konsola sprawnie i BŁYSKAWICZNIE pobiera potrzebne dane z twardziela, gdy my możemy oddać się niczym nie zmąconej przyjemności z grania.

Twardziel w połączeniu z opisywanym ostatnio Xbox Live stanowi ZABÓJCZĄ DLA KONKURENCJI kombinację. Po raz pierwszy w historii gier wideo pojawi się możliwość korzystania z patchy i rozszerzeń: nowe poziomy, postacie, pojazdy, tryby, skiny, bronie - możliwości są praktycznie ograniczone tylko przez chęci i możliwości zaangażowanych w to developerów! Jak wiemy, HDD może być wykorzystany jako ROZSZERZENIE pamięci (tzw. pamięć wirtualne), co znakomicie uzupełnia dostępne 64 MB i eliminuje potrzebę dokupywania specjalnych rozszerzeń, jak to było choćby w przypadku N64.

Koniec z denerwującym, "dorysowującym się"

I na koniec coś dla zniecierpliwionych mistrzow konsolowego kodowania - wykrywanie więcej niz jednego klawisza! Pamiętacie zapewne moj przykład

```
REPEAT
result = PEEK ("port1")
UNTIL (result=16384)
```

W ten sposób mozemy wykryć przyciśnięcie klawisza "X", bowiam stan kontrolera musi wyniąść DOKŁADNIE 16384. A jeśli 'X' zostanie nacisniety równocześnie z innym klawiszem? Ta wartość zmieni się i program nie wykryje nacisnięcia. Aby poradzić sobie z tym problemem, uzyjmy nestępującego sposobu

```
REPEAT
result=peek("port1")
UNTIL (and(result 16384)>0)
```

Skąd to się wzięło? Funkcja AND porównuje pierwszą wartość z nawiasu (result) z drugą (16384) i zwraca wartość, która jest ich kombinecją. Załóżmy, ze naciskamy równocześnie X i /\ (strzałkę w górę). Oto bity, które odpowiadają temu nacisnięciu:

numer bitu	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
wartość	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0

Ale my mamy wykryć tylko "X", który ma własnie wartość 16384 (to ta druga wartość z nawiasu), czyli bit 14. To będzie nasza wartość testowa. Funkcja AND porównuje dwa zestawy bitów i wyszukuje w nich te, które są "włączone" JEDNOCZESNIE w obu zestawach.

numer bitu	15	14	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1	0
result	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0	0
wart. testowa	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
AND	0	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

Dzięki temu sposobowi mozemy wykryweć dowolne klawisze, co więcej - mozemy również wykrywać dowolne kombinacje klawiszy, podstawiając tylko ich wartośc do nawiasu. Na przykład, aby wykryć jednoczesne naciśnięcie "X" i "strzałki w górę", do nawiasu musimy wstawic 16400 (16384 dla "X"+16 dla "strzałki").

I tyle wystarczy na dziś. W następnym odcinku kolejne porcje wrażeń. So stay tuned! A ja niezmiennie czekam na kolejne pytania i uwagi pod dobrze Wam juz znanym adresem yohko_m@wp.pl. Do zobaczenia! Pozdrowionko dla Henzo, Owcy i, oczywiście, Ali!

krajobrazem! Odpalając AMPED mozemy spojrzeć w dół stoku i bez wytężania wzroku zauważyć kontury znajdujących się w dole drzew, budynków i ramp, oświetlonych przez jasne promienie górującego na niebie słońca.... W grze ENCLAVE spoglądając z wysokiej wieży widzimy tętniący życiem krajobraz, a wypełniająca go liczba detali wręcz oczarowuje... BLINX: THE TIME SWEEPER doskonale wykorzystuje nowe możliwości (patent z kontrolowaniem czasu to ciekawa innowacja, która wiele zawdzięcza możliwościom HDD).

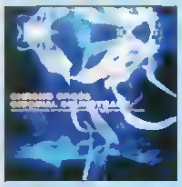
Koncepcja wykorzystania dysku zainteresował się znany większości graczy Peter Molyneux, który wybrał Xboxa jako docelową platformę dla swojego najnowszego dzieła. PROJECT EGO aka. FABLE opisywana jest przez szefa LIONHEAD jako "najlepsza gra RPG wszech czasów". Nauczony wieloletnim doświadczeniem nie wierzę w gómolotne obietnice, jednak obiecane przez autora innowacje pobudzają wyobraźnię. Załóżmy, że nasz bohater w młodym wieku odbył pojedynek i w rezultacie pozostała mu pamiątka w postaci szramy na policzku. Po 10 latach czasu gry na twarzy postaci ujrzymy bliznę - pomysł ze starzejącymi się postaciami i zmieniającym się światem brzmi naprawdę minimalistycznie.). "Kiedy tworzysz grę, zwykle zastanawiasz się, jak tu upchać wszystko do pamięci - w przypadku naszej nowej produkcji po raz pierwszy możemy o tym ograniczeniu zapomnieć" - stwierdził jeden z pracowników LIONHEAD.

Twardy dysk to znakomity magazyn, gdzie można upchać wszelkie potrzebne grze elementy (tekstury, dźwięki, bestiariusz i WIELKIE, zróżnicowane poziomy), które w razie potrzeby są błyskawicznie ładowane do pamięci. Marzenie o stworzeniu zmiennego i rządzącego się własnymi zasadami środowiska gry dzięki HDD są bliższe spełnieniu, niż kiedykolwiek wcześniej.

Osobiście jestem pełen pozytywnych myśli; gdyż już w chwili obecnej widzę, że twardy dysk ZNAKOMICIE spełnia swoją funkcję i korzystanie z konsoli nigdy nie było przyjemniejsze. Z niecierpliwością oczekuję na nadchodzące wielkimi krokami pozycje, które dopiero pokażą drzemiące w twardzielu możliwości. Jeśli developerzy spełnią choć część gómolotnych obietnic, przyszłość rysuje się naprawdę optymistycznie! Aż się chce zakrzyknąć: "SZUBI DUBI DUU!!!" i chwycić za pada! [mazur^san]

Muzyka Gracza

Mieszający nam szyki złośliwy chochlik drukarski został złapany na gorącym uczynku i oddany zamieszkującej redakcyjne lochy staruszce. Ta, zgodnie ze średniowieczną regułą, wykonała surowy wyrok i lepkie ręce złodzieja na zawsze pozegnały się z resztą ciała. Najwyraźniej babcia za bardzo się wczuła, bo do dzisiaj nie odnaleziono głowy nieszczęśnika... [mazur^san]



CHRONO CROSS OST

Rodzice Mitsudy w czasie nocy poślubnej odwalili kawał DOBREJ roboty, bo wspólnymi siłami powołali do życia geniusza, który z kolei stworzył Chrono Cross OST! "Time's Scar" spełnia podstawowy warunek dobrej muzyki, powodując powstanie gęsiej skórki. We wstępie pojawia się liryczne harfa i flet, ktory odgrywa spokojną melodię... przez pierwszą minutę, bo po chwili spokojne nutki zalewa fala dynamizu, a przepiękny kawałek masturbuje nasze małżowiny uszne). Yasunori Mitsuda uczynił coś wielkiego - zwykle muzyka ma stanowić tło dla właściwej gry, a w przypadku CHRONO CROSS soundtrack wykracza ponad ten schemat! Kochacie urokliwe folkowe brzmienia XENOGEARS i subtelną motywikę CHRONO TRIGGER? Tutaj oba te style zostały zmieszane, tworząc zupełnie nową jakość! "Chronomantique" to przyjemna wersja reggae openingu CHRONO TRIGGER, a to tylko jedno z LICZNYCH nawiązań! Interesujący fnk zastosowano przez aranżowanie różnych motywow w zależnosci w którym świecie się aktualnie znajdujesz (np. "Home Village Aruni", "Another Aruni") "Unstolen Jewel" to liryczna piosenka którą stawiam obok "Eyes on me" i "Stars of Tears". Wsłuchując się w głos Noriko Mitose mozna się poddać zalewającym głowę refleksyjnym myślom, a prostota tej kompozycji stanowi jej atut. Znajomość gry jest w przypadku tego OST sprawą drugorzędną, kazdy wrażliwy słuchacz wychwyci targające tą muzyką emocje, co werte jest NAJWYŻSZEJ noty.

Ocena ★★★★★



HALO OST

Jeszcze nie zdążyłem ochłonąć z emocji towarzyszących wspaniałemu HALO, a tu w moje chciwe łapy trafił nowiutki soundtrack (tnx Biegan, bro!). Przy pierwszym przesłuchaniu przelecialem przez całość i od razu moją uwagę zwróciła stylistyka utworów, która cechuje duża różnorodność począwszy od wolnych i relaksujących kompozycji, na dynamicznych i "cięższych" brzmieniach kończąc. Słuchając OST po raz drugi dziwiłem się czemu nie kojarzę kilku utworow - są to efekty tego, że w grze nastawionej na dynamiczną akcję zwracano uwagę przede wszystkim na efekty dźwiękowe, a muzyka była spychana na dalszy plan. Odpalając HALO OST na wieży miałem w końcu okazję zapoznać się głębiej z ilustrującą tę grę muzyką. Marty O'Donnel w mistrzowski sposób zmiksował znane z rozgrywek w HALO melodie, zachowując przy tym futurystyczny klimat, ale nie stroniąc też od tradycyjnych chórków, bęsów i wybijających jednostajne, marszowe rytmy bębnów. "Truth and Reconciliation" rozpoczyna spokojne, okazałe zinstrumentowane (brzmieniet) intro, które szybko wzbogacają etniczne instrumenty i chórki. Na pewno przypadną Wam do gustu ciężkie gitarowe brzmienia, które zaprezentowane są w "Rock Anthem for Saving the World" i "Shadows". Utwory są futurystyczne i zróżnicowane, obok klasycznych motywów pojawiają się ambientowe wstawki, co ku zaskoczeniu okazuje się być całkiem trafione. W końcu ktos miał czelność złamać nieopisane zasady tworzenia muzyki z gier! I zaprezentować coś odkrywczego! HALO OST to jedna z tych płytek, która można słuchać dla przyjemności, a znajomość gry jest sprawą drugorzędną. Polecam!

Ocena ★★★★★

HALO OST TRACKLISTA

1 Opening Suite
2 Truth and Reconciliation Suite
3 Brothers in Arms
4 Enough Dead Heroes
5 Perilous Journey
6 Walk in the Woods
7 Ambient Wonder
8 Gun Pointed at the Head of the Universe
9 Trace Amounts
10 Under Cover of Night
11 What Once Was Lost
12 Lament for PVT Jenkins
13 Devils... Monsters...
14 Covenant Dance
15 Alien Corridors
16 Rock Anthem for Saving the World
17 Maw
18 Drumrun
19 On a Pale Horse
20 Perchance to Dream
21 Library Suite
22 Long Run
23 Suite Autumn
24 Shadows
25 Dust and Echoes
26 Halo



KINGDOM HEARTS

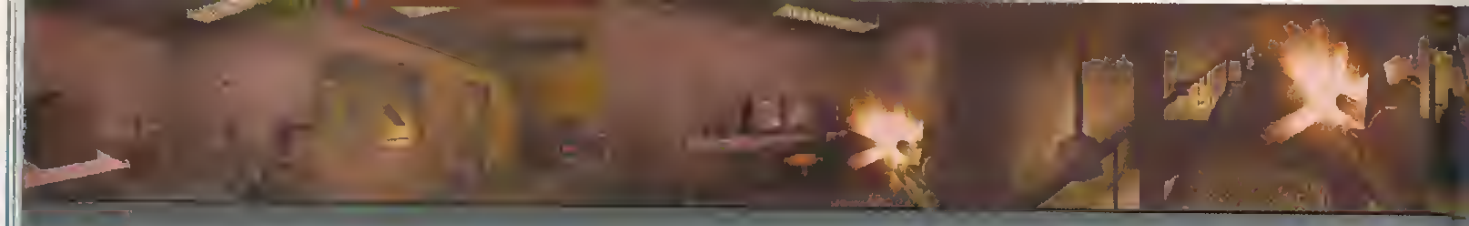
Yoko Shinomure powraca! Kompozytorka znana m in. z PARASITE EVE, SUPER MARIO RPG i LEGEND OF MANA przygotowała tym razem muzykę ilustrującą kontrowersyjne KINGDOM HEARTS. Ucieszyło mnie, ze autorka nie zbacza z obranej drogi, serwując nam ponownie gustowny kolaż obok klasycznych, orkiestrowych kompozycji z udziałem choru ("Destitat" "March Caprice") pojawiają się utwory nawiązujące do techno i ambientu ("HIKARI -PLANITb Remix") i "A Day in Agrabah" w duchu muzyki arabskiej. Album zdobi japońska gwiazda pop, Utada Hikaru, której przepiękna piosenka "Hikaru" przewija się w instrumentalnych aranzacjach, by na koniec zabrzmieć w oryginalnej wersji. Większość utworów jest radosna, pogodna i "bajkowa" - kazdy istotny dla gry wątek ma swój motyw przewodni ("Captain Hook's Pirate Ship"). Pojawiają się nawiązania do muzyki z disneyowskich bajek ("Winnie the Pooh", "Welcome to Wonderland"). Kocham skośnookich za tendencję do zwariowanych kombinacji i crossover Squaresoft/Disney uważam za udany. Ilustrująca grę muzyka jest momentami zbyt "cukierkowa", ale taki już jej urok.

Ocena ★★★★★



KONKURS ZNAJDŹ KLUCZ

Piotr Rutkowski z Poznania (tej!) zgarnia pada, a to dzięki prawidłowej odpowiedzi - Maniac Mansion mianowicie krył się w ostatniej dziurce, która sprawiła Wam jak widzę pewna problemy. Przyszło niawiela kartek, wśród nich było kilka błędnych odpowiedzi (Zac McKraken), co akurat mnie nie dziwi (wybaczam), bo obie gry są bardzo podobne (ten sam producent). Na ten numer przygotowałem [illegible] popatrzcie... Termin nadsyłania odpowiedzi (z kuponem!) trwa do 25 listopada a pad i sława czekają na jednego z Was. [S]



Delta Force: Urban Warfare

Tytuł "Delta Force" zawsze kojarzył mi się z Chuckiem Norrisem i wspaniałym filmem. Choć gra nie ma z tym filmem nic wspólnego, to - jak każdy mały chłopiec - zawsze marzyłem by samemu przeżyć takie akcje, strzelaniny i odbicia zakładników. Niestety, teraz już jestem dużym chłopcem, a z marzeń pozostały nici i gdyby nie takie gry, jak DELTA FORCE, to umarłbym w smutku i żalu, że nikogo nie uratowałem, nie odbiłem i nie zabiłem...



wydawca Rebellion
gatunek Strzelanina
liczba graczy 1
akcesoria 1bl.

Dobrych doomowcow na PSX'a nigdy nie bylo za wiele wiec hańbą by było byśmy zapomnieli i olali wszystkich posiadaczy Szeraka, których z pewnych względów nie stać na kupno PS2. Osobiście miałem kilkadziesiąt telefonów w sprawie tej gierki (co Was tam zetrzymało? Przecież nie należała ona do trudnych) i po namyśle zaolerowałem się odkurzyć moją wierną konsolkę i lecieć co niektórym z pomocą, a jako że wyścigi i wszystkiego rodzaju strzelaniny widziane z pierwszej osoby to moja słabostka, więc opis macie poniżej

BROŃ:

- **nóż** pomocny przy cichym zabijaniu
- **stungun** paralizator, idealny na przeciwników stojących tyłem
- **granaty** idealne na większą ilość przeciwników
- **świeca dymna** pomocna gdy potrzebujemy zmyć się z pola bitwy
- **granaty gazowe** rzucić i nie oddychać
- **granaty świetlne** ich oślepiający błysk pozwoli wyrwać się z jatki
- **M-4** 'kałasznikow' w nowoczesnym wydaniu
- **M249** potężna broń maszynowa (cacko od J. Rambo)
- **M203** wyrzutnik granatów, idealny na spore odległości i zaszklone pokoje
- **MP5** maszynówka amerykańskiej armii (znacie ją z filmów)
- **SPAS 12** shotgun (śrut dobry jest na wszystko/wszystkich)
- **UZI** tej broni nie trzebe chyba opisywać
- **MGL** wyrzutnik granatów
- **P 14** pistolecik z odkręcanym tłumikiem
- **M82A1** snajperka, cudo podczas ściąganie przeciwnikow, polecam celować w 'dynię'
- **ŁAW** wyrzutnik rakiet ('pancer' w nowej budowie, bez niego ani rusz w ostatniej misji)

Jezeli chcemy np. zwykły pistolet uzbroić w tłumik lub go odkręcić, to naciskamy 'kwadrat' i strzałkę ('lawo', 'prawo'). Przy niektorych rodzajach broni - np. MP5, M4 lub UZI - mozemy tym sposobem zmieniać ustawienie broni - na strzały pojedyncze lub pełny automat

KLAWISZOLOGIA:

- **lewo, prawo** (przyciski cyfrowe) zmiana broni
- **góra, dół** (przyciski cyfrowe) podczerwień i noktowizor
- **L1** celownik
- **R1** strzelanie
- **L2** lewa strona (skok w bok, wychylanie się)
- **R2** prawa strona (skok w bok, wychylania się)
- **gałka lewe** chodzenie przód/tył, lewo/prawo
- **gałka prawa** celowanie bronią
- **kółko** mapa
- **trójkąt** otwieranie drzwi
- **SELECT** inventory
- **START** pauza, opcje

Misja 1

"Mexico"

Znajduję się w magazynie. Wchodzę do drzwi, która są ze mną. Chyba jakieś biuro. Wychylam się ostrożnie przez okno i likwiduję przeciwników. Wychodzę z biura i kieruję się schodami w dół. Na wprost są drzwi. Podchodzę do nich i włączam podczerwień. W rogu jest kamera - strzelam do niej. Obok monitorów są magazynki od uzi - zabieram je. Przeszukuję ciała. Wchodzę schodami od góry i kieruję się w prawo, do drzwi. Podchodzę od czytnika i przytrzymuję 'trojkąt'. Włączam podczerwień. Wchodzę w drugie drzwi po prawej i rozwalam gościa, zabierając mu magazynek. Wychodzę z drzwi i idę korytarzem w prawo. Włączam podczerwień, by sprawdzić co dzieje się za drzwiami. Wchodzę i strzelam do gości. Wychodzę na metalowy podest i idę schodami w dół. Kieruję się do drzwi na wprost. Za rogiem rozwalam dwóch gości, którzy chowają się za skrzyniami. Zabieram im magazynki. Idę do drzwi na wprost i wychodzę na plac. Z bagażnika mercedesa zabieram magazynki do uzi. Rzucam granatem w auto. Kieruję się do drzwi po mojej lewej. Sprawdzam na mapie biały punkt. Otwieram drzwi i rzucam granat. Po wybuchu gasnie światło, więc załączam noktowizor. Idę schodami w lewo i wchodzę w drzwi po prawej. Przez okno likwiduję gości. Po likwidacji wszystkich, w mojej broni automatycznie załącze się broń gazowa. Wchodzę (drzwi po prawej) i strzelam gazem w okno na wprost.

Misja 2

"Snajper"

Jestem na kontenerze ze snajperką w ręku. Włączam 'R1' i likwiduję wszystkich na statku, zaczynając od prawej strony.

Misja 3

"Doki"

Sprawdzam na mapie gdzie znejduje się biały punkt. Idę na wprost. Dochodzę do przystani. Po mojej lewej jest ciężarowka. Zabijam gości i kieruję się na wprost, pomiędzy niebieskim a czerwonym kontenerem. Kieruję się w lewo i idę do końca. Likwiduję przeciwników na duzym placu. Idę do otwartego niebieskiego kontenera i zabieram apteczkę. Sprawdzam na mapie gdzie jest przejście pomiędzy kontenerami i kieruję się tam. Docieram na drugi plac. Rozwalam przeciwników. Kieruję się w prawo i wchodzę na trap statku.

Misja 4

"The Bience - statek"

Jestem na statku. Idę do drzwi na wprost. Włączam podczerwień i sprawdzam teren. Likwiduję wszystko, co się rusza. Schodzę schodami w dół. Przechodzę przez krótki czerwony korytarz. Idę od samego końca. Przechodzę przez kolejne drzwi i wchodzę do czerwonego pomieszczenia. Kieruję się do drzwi przede mną, przechodzę i idę od następnych drzwi. (...) W pokoju na wprost zabiłem wszystkich gości. Pozbierałem granaty i magazynki do uzi. Podszedłem do komputera i nacisnąłem 'trójkąt' (obiekt kompletny). Wracając, wszedłem od łazienki i zabrałem apteczkę. (...) Wracam na pokład statku. Likwiduję przeciwników, którzy wychodzą zza kontenerów. Kieruję się na dziób okrętu.

Misja 5

"Benk Zurick" A (cicha misja)

Misję zaczynem w holu. U góry widzę zbliżającego się ochroniarza - nie może mnie zobaczyć, ani usłyszać. Idę schodami do góry i w lewo - do końca korytarza. Na końcu korytarza spostrzegłem kolejnego ochroniarza. Zaatakowałem go od tyłu paralizatorem. Skręcam w lewo i znów do końca. Dotarłem do pomieszczenia monitoringu. Do pokoju nie wszedłem - nie było po co. Poczekałem, aż wyjdzie ochroniarz, którego się pozbyłem. Podchodzę do czytnika na ścianie i naciskem 'trójkąt' później 'R1', co powoduje zlikwidowanie kamery. Sprawdzam na mapie, gdzia znajduje się obiekt drugi. Docieram tam. Znalazłem komputer, nacisnąłem 'trójkąt' i 'R1'. Na mapie szukam obiektu trzeciego. Jest to hol, w którym zaczynałem misję. Muszę się tam dostać.

Misja 6

"Bank Zurick" B

Misja polega na tym, żeby pokonać wszystkich przeciwników. (...) Jestem w banku. Wyszedłem zza biurka i skierowałem się do korytarze z posągami. Wchodzę w pierwsze drzwi po prawej stronie, w długi korytarz z szybami. Na samym końcu tego korytarza znalazłem na biurku magazynek do broni SPAS 12. Kieruję się od zielonych drzwi i przechodzę przez nie. Znejduję się w pokoju z metalowymi szafkami. Następnie wchodzę w drzwi po mojej lewej - za nimi znalazłem apteczkę i zabrałem ją. Po rozwalenu wszystkich przeciwników zakończyłem misję.

Misja 7

"Dusseldorf" (biurowiec A)

Jestem w holu pomiędzy filerami. Likwiduję wszystkich, którzy chcą mnie zastrzelić. Zbieram amunicję. Podchodzę do drzwi z czytnikiem i wciskam "trójkąt". Za drzwiami są schody. Idę nimi do góry strzelając do moich przeciwników. Na samej górze przechodzę przez drzwi z czytnikiem. Likwiduję przeciwników uważając ne biegających cywili. Kieruję się w prawo, przechodzę przez duża drzwi i korytarzem idę do samego końca. Na przeciwko zestawu sprzątającego są drzwi z czytnikem - wchodzę od nich i uważam, bo ze schodów strzela do mnie dwoch, a z mojej prawej tez wyłonił się napastnik. Wspinam się od góry od kolejnych drzwi z czytnikiem. Za drzwiami znajduje się pomieszczenie podobne do tego piętro niżej. Zaatakowali mnie przeciwnicy. Sprawdzam wszystkie pomieszczenia z zielonymi czytnikami przy drzwiach. Szukam łazienki, z której zabieram amunicję. Z łazienki kieruję się w pierwsze drzwi po lewej. Za drzwiami schody i nimi do góry - do kolejnych drzwi z czytnikiem.

(biurowiec B)

Wciąż jestem w biurowcu. Szukam drzwi, które prowedzą ne klatkę schodową. Jestem w środku. Idę schodami piętro wyżej. Przechodzę przez kolejne drzwi. Szukam jeszcze jednej klatki schodowej. I znów schodami do góry. To juz chyba ostatnie piętro. Przeszukuję wszystkie pomieszczenia w poszukiwaniu Dr. Petrova. Po krotkiej strzelaninie odnalazłem doktorka - prowadzę go do windy.

Misja 8

(biurowiec C, garaż)

Jestem w windzie z doktorkiem. Muszę odprowadzić go w jednym kawałku do czarnego samochodu. Nie jest to taki proste ponieważ mam problem z kilkome nadgorliwymi parkingowymi. Jesteśmy juz przy aucie.

Misja 9

"Laboratorium Zentura"

Zaczynam w recepcji. Kieruję się do drzwi z których przed chwilką wyszedł natręt. Przechodzę przez następne drzwi, szybko likwiduję zbirów, którzy trzymali odktora na muszce. Uratowałem mu życie! Zabieram apteczkę, która wisi na ścianie obok baniaka z wodą. Razem z doktorkiem kierujemy się do recepcji, w której zaczynałem misję. Doktor wychodzi szklanymi drzwiami. Na mapie szukam drugiego obiektu. Z recepcji kieruję się do pomieszczenia, z którego zabrałem doktora. Przechodzę przez metalowe drzwi i idę w lewo. Wchodzę do laboratorium. Pomiędzy tablicą chemiczną a drzwiami stoi jakieś dziwne urządzenie.





Podchodzę i wciskam "trójkąt". Zrobione! Szukam trzeciego obiektu. Wychodzę z laboratorium i kieruję się w prawo od drzwi, przy których wisi tablica wskazująca kierunek trzech laboratoriów. Idę korytarzem do samego końca. Przede mną drzwi - przechodzę przez nie. Rozwalam pięciu natrętów. Kieruję się od LAB A. Jestem w środku i szukam trzeciego obiektu. Znalazłam. To urządzenie widziałem już wcześniej. Wciskam "trójkąt". Gotowe! Teraz szukam obiektu czwartego. Wychodzę z laboratorium i kieruję się w lewo, do LAB B. Po mojej prawej znów natknąłem się na dobrze mi znane urządzenie. Znów naciskam "trójkąt". Odwracam się na pięcie i rozglądam po pokoju. Znalazłem apteczkę - zabieram ją. Teraz kieruję się do LAB C, okazuje się, że nie mam karty magnetycznej. Przechodzę drzwiami na wprost w poszukiwaniu karty. Robię "rentgena" ciałom i znajduję ewoją "wejściówkę". Korzystam z niej. Wszedłem do LAB C. Przechodzę przez filtry, dotarłam do jakiejś pracowni. Po małej wymianie ognia przeszukuję ciała. Znalazłem kartę do drzwi z obiektu piątego. Wychodzę z LAB C i kieruję się w lewo, a za moment wchodzę w pierwsza drzwi po mojej prawej.

Misja 10

"Podziemia"

Jestem w piwnicach. Muszę się sprężyć - odszukać bomby i rozbroić je. Na wprost widzę apteczkę. Ostrożnie zbliżam się do niej, bo z prawej mogę dostać kulkę. Zabrałem apteczkę i schodzę na dół. Po lewej i prawej stronie na biało-niebieskich skrzynkach są bomby. Muszę je czym prędzej rozbroić. Wciskam "trójkąt" i "R1". Z drugą robię to samo. Wchodzę schodami od góry i przed drzwiami włączam podczerwień, by upewnić się, że nikt mnie nie zaskoczy. Przechodzę przez drzwi i idę korytarzem do następnych. Za drzwiami po mojej lewej są beczki, a na nich apteczka - zabieram ją. Przechodzę pomiędzy pierwszym filarem a ścianą - zauważam kolejną odmbę po lewej stronie, rozbrajam ją



("trójkąt" i "R1"). Ostatnia bomba znajduje się pomiędzy dwoma zbiornikami, na jakimś urządzeniu. Dokładnie na jego prawym odku. Rozbrajam ją ("trójkąt" i "R1").

Misja 11

"Chemical factory" (reaktory atomowe)

Sprawdzam na mapie ilość i położenie obiektów. Kieruję się na wprost do dużych metalowych drzwi. Przechodzę przez nie i na wprost przez następne. Dochodzę do czerwonego okienka i staję do niego tyłem. Bronię dostępu do pokoju za moimi plecami. Po załatwieniu kilku przeciwników wracam do miejsca w którym zacząłem misję. Po prawej stronie jest pomieszczenia - a'la centrum kontroli. Wchodzę tam i przez okno strzelam do zbliżających się napastników. Po krotkim okresie czasu biegnę od czerwonego pomieszczenia i bronię go jak lew. Biegam w tę i z powrotem, wybijam wszystkich. Na samym końcu wchodzę do pokoju kontroli.

Misja 12

"The Bianca" (statek)

Jestem na statku. Sprawdzam na mapie położenie moich obiektów. Idę przed siebie i rozwalam peru gości obok kontenerów. Trzymam się lewej burty, aż dochodzę do drzwi. Przechodzę przez nie i kieruję się w lawo do drzwi na wprost. Wciskam "trójkąt" i czekam, aż dopasuje się odpowiedni klucz. Za drzwiami są schody. Wchodzę po nich i jestem w sterowni. Po rozwaleniu klienta podchodzę do niebieskiej mapy, naciskam "trójkąt" i "R1" - pstryknąłam fotkę. Wracam z powrotem na dół i schodzę pod pokład. Przechodzę przez podwójne drzwi i kieruję się korytarzem na sam koniec. Po drodze rozwalam dwóch gości. Przechodzę przez następne drzwi. Jestem w czerwonym korytarzu. Przeszukuję kajuty - może coś znajdę. Przechodzę przez kolejne drzwi i rozwalam dwóch gości. Znów przechodzę przez drzwi i przez następną. Doszedłem na sam koniec korytarza. Jest tam troje drzwi, ale tylko jedne da się otworzyć. Wchodzę do nich. Za drzwiami znalazłem schody prowadzące w dół. Znów natykam się na drzwi. Przechodzę przez nie i kieruję się w prawo. Rozdzielam kulki - jedna dla kapitana, druga dla jakiegoś mechanika. Za stołu zabieram apteczkę a kapitanowi wejściówkę. Cofam się korytarzem i idę schodami w dół - do drzwi z czytnikiem. Wciskam "trójkąt" i drzwi się otwierają. Po lewej stronie widzę otwartą skrzynkę. Podchodzę do niej i zabieram jakiś przedmiot. Idę w głąb i przechodzę pomiędzy kontenerami, dociaram od kolejnych drzwi. Poczekałam chwilkę, aż wyszli z nich moi przeciwnicy, których skasowałem. Teraz bez przeszkód przechodzę przez drzwi. Dotarłem do meszynowni. Przy pierwszych napotkanych kratach w podłodze wciskam "X" i "R1" - podkładam materiał wybuchowy (STACHEL) - 4 szt. Na mapie sprawdzam ostatni obiekt. Jest to miejsce, w którym zaczynałem misję. Muszę tam wrócić po drodze zabijając przeciwników.

Misja 13

"24 godz. później"

Na platformie do lądowania helikopterów rozwalam gościa i następnych, którzy wychodzą z mojej lewej strony. Po załatwieniu ich idę korytarzem do drzwi. Przechodzę przez nie i teraz idę korytarzem do następnych drzwi. Za nimi jest placyk, na placyku widzę budynek. W środku jest doktorek i dwóch gości, którzy celują mu między oczy. Musze go ratować. Strzelam do nich przez okno. Po załatwieniu ich wchodzę do środka - tam jest przerażony doktor. Po krótkiej rozmowie z doktorkiem robię "rentgena" ciałom i zabieram kartę wejściową. Wychodzę z lokalu i kieruję się w prawo, aż dojdę od schodów. Tam natknąłem się na opór, ale po krotkiej wymianie ognia zszedłem na dół. Podchodzę od drzwi - jak przed kazdymi drzwiami - włączam podczerwień. Po sprawdzeniu sytuacji wchodzę przez drzwi. Po przeszukaniu ciał odnalazłam kartę wstępu - na samym końcu tego pomieszczenia, po lewej stronie są drzwi. W środku znalazłam apteczkę. Wychodząc kieruję się do drzwi z czytnikiem. Przy nich, po prawej stronie są drzwi bez czytnika - przechodzę przez nie. Znalazłem kolejnego konowała i znów go ratuję. Kieruje się do drzwi po lewej (biały punkt na mapie). Dochodzę od urządzenia, które znajduje się przy komputerze - wciskam "trójkąt" i "R1". Szukam kolejnego obiektu. Wychodzę z laboratorium i następnego pomieszczenia, kieruję się na wprost do drzwi. Idę czerwonym korytarzem do samego końca. Przechodzę przez drzwi i wchodzę do kolejnych - po lewej stronie. Jestem w następnym laboratorium. Rozglądając się po pomieszczeniu odnalazłem obiekt trzeci. Podszedłem do niego, wcisnąłem "trójkąt" i "R1". Wychodzę z pomieszczenia - znow wymiana ognia. Następnie kieruję się do drzwi z których wychodzili moi przeciwnicy. Odnalazłam następnego doktora. Rozejrzałem się po pomieszczeniu, ale nie znalazłem niczego godnego uwagi. Na mapie sprawdzam obiekt czwarty. Kieruję się w jego stronę. Przechodzę przez drzwi... załączył się alarm. Wtedy zaczęli strzelać do mnie nawet z "mysiej dziury". Po wszystkim podszedłem od komputera i zrobiłem to, co zawsze. Teraz szybciutko kieruję się do platformy dla helikopterów.

Misja 14

"Hala turbin"

Zaczynam w recepcji jakiegoś laboratorium. Przechodzę przez drzwi. Pomiędzy komputerami strzelam do dwóch gości. W pierwszych drzwiach po prawej stronie jest apteczka na blurku - zabieram ją. Wychodzę z pomieszczenia i na blurku po lewej znajduję bańak - zabieram go. Teraz szukam karty dostępu do drzwi z czytnikiem. Idę do duzych drzwi bez czytnika, dotarłam od pierwszej hali turbin. Po wymianie ognia przeszukuję ciała w calu odnalezienia karty. Z kartą wracam do drzwi z czytnikiem. Przechodzę przez drzwi do drugiej hali turbin. Muszę uważać, ponieważ zauważyłam dwóch cywili - są to lekarze. Nie mogę dopuścić, by stała się im krzywda. Wchodzę na piętro i kieruję się w lawo. Dotarłam do korytarza, który prowadzi do trzeciej hali turbin. Muszę teraz jak najszybciej pozbyć się przeciwników, aby Ci nie posłali doktorka na tamten świat. Strzeliłem kilka razy w drzwi i poczekałam, aż przeciwnik wyjdzie do mnie. Teraz dopiero wchodzę do hali numer 3. Zauważyłem doktorka, który stał na dole po lewej stronie. Czym prędzej zastrzeliłem moich wrogów i zszedłem na dół obok doktora. Odnalazłem komputer i wcisnąłem "trójkąt" i "R1". Przeszukałem ciała i wracałem do drugiej hall turbin. Po załatwieniu wszystkich żołnierzy zakończyłem misję.

Misja 15

"Hangary A"

Zaczynam misję na duzym placu. Na mapie odnalazłem obiekt, do którego muszę się dostać. Są to drzwi do hangaru. Kieruję się w prawo. Pod filarami strzeliłam od jednego gościa. I wtedy niespodziewanie z przodu i mojej lewej strony posypał się grad kul. Po rozstrzelaniu wszystkich myślałem, że to już koniec. Wtedy wyskoczył jakiś szajbus z granatnikiem. Biegałem po całym placu strzelając do niego, aż wreszcie go dopadłem. Po akcji przeszukałam wszystkie ciała - przy jednym z nich znalazłem kartę dostępu. Odnalazłem drzwi z czytnikiem, ale zanim przez nie przeszedłem - rozwaliłem kamerę.

"Hangary B"

Spojrzałem na mapę i odnalazłem obiekt, do którego muszę dotrzeć. Obok skrzyń zastrzeliłem napastników. Wszedłem do drzwi po prawej stronie. Idę korytarzem. Na jego końcu są drzwi i okno. Kieruję się do okna. Na podczerwieni zobaczyłam, że ktoś z tego pokoju do mnie mierzy. Wychyliłem się i zdjąłem go strzelając przez okno. Teraz podchodzę do drzwi i znów włączam podczerwień, zauważyłam jednego gościa. Wchodzę do środka i zabijam go. Jest to pomieszczenia z dużym zbiornikiem i kilkoma skrzyniami. Po prawej stronie jest wejście od małego pomieszczenia z oknem. Zabrałem broń (danatowi) a zza metalowej szafy apteczkę. Wychodzę z tego pomieszczenia i kieruję się od drzwi na wprost. Jest to duża sala z czterema filarami. Po małej strzelaninie idę do drzwi na wprost. Dotarłam do pomieszczenia ze zbiornikiem i dwoma filarami. Kieruję się do drzwi obok zbiornika - za nimi jest korytarz. Wchodzę w drzwi po prawej. Po zastrzeleniu natręta wracam do pomieszczenia z dwoma filarami. Kieruję się do drzwi przy oknie - za nimi jest istne piekło. Staram się ryzykować jak najmniej, więc po pokazaniu się bandzie, która chce mnie dopaść, cofam się za drzwi i czekam, aż zaczną wychodzić. Wtedy rozprawiam się z nimi i wchodzę od tego przeklętego pokoju, strzelem od pozostałych. Kieruję się do drzwi po lewej stronie, za nimi jest mały pokój i kolejne drzwi.

Misja 16

"Port lotniczy"

Misja polega na zestrzeleniu samolotu, który przed chwilą wystartował. Pomagam sobie wyrzutnią rakietową. Wciskam "L1" i strzelam "R1". Staram się utrzymać laser na odlatującym samolocie. Po trafieniu maszyny mogę odpocząć - to już koniec.

"Po przejściu gry odkrywa się dodatkowy level, w którym mam okazję sprawdzić swój poziom i wytrenowanie."

MISJA BONUSOWA

Zaczynam w zbrojowni. Mam tu do wyboru mnóstwo broni i mogę ją wypróbować. Najpewniej jednak czuję się z wyrzutnikiem granatów - jednym strzałem z tego cacka rozwalam dwie tarcze (są na nich wizerunki ludzi), jest to w miarę ważne, bo tarcze, do których przychodzi mi strzelać, bardzo szybko się chowają i nie raz zdarzyło mi się nie zdążyć ze strzałem. Dobra, czas zacząć zabawę () idę korytarzem, zgodnie z kierunkiem na strzałkach. Po prawej stronie, u góry i na dole pojawiają się tarcze. Muszę pamiętać by strzelać do tych, która nie są przekreślona. Idę dalej, przechodzę przez kolejne drzwi - znalazłem się w pokoju pełnym metalowych szaf i szafek. Podreparowałam arsenał, idę do drzwi na wprost. Strzelam do tarczy przy beczkach i kieruję się według strzałek. Zaliczam po drodze wszystkie pokoje i rozwalam w nich wszystko, co mam do rozwalenia. Muszę uważać na "cywili", bo za nich punktów nie dają. Na samym końcu oglądam moje osiągnięcia (niebieskie kółko - trafiona tarcza, postać - pudło, trupia czaszka - zabity cywil) i podchodzę do drzwi z czytnikiem. Coś słabo mi poszło. Idę jeszcze raz, może teraz będzie lepiej. □

GAMERA



Hitman 2: Silent Assassin



wydawca Eidos
gatunek strzelanina / przygodowa
liczba graczy 1
akcesoria 499kB

Po niniejszy opis sięgaj tylko wtedy, gdy już zupełnie sobie nie radzisz - pamiętaj, że każdą z misji można skończyć na kilka sposobów, tutaj tylo SUGERUJĘ niektóre rozwiązania.

Minimalistycznym "heejooo!" witam w poradniku do HITMAN 2. Przyznam szczerze, że nieco rozczarowałem się drugą częścią, z uwagi na pójście na łatwiznę i małą liczbę prawdziwie kozackich misji cechujących 'jedynkę' (PC) co jednak nie znaczy, ze gra nie jest warte uwagi. Cechuje ją względna nieliniowość - pamiętaj, ze każdą z misji można ukończyć na wiele sposobów. a to co mozesz przeczytać ponizej, to tylko moje propozycje. Staraj się kombinować i szukać innych rozwiązań, osobiście przeszedłem ją dla potrzeb opisu dwa razy i, jak się okazało, wiele misji na dwa zupełnie różne sposoby. Rewelka!

PORADY OGÓLNE:

Największą zabawa polega na skradaniu się i pozostawaniu niezauważonym - staraj się jak najdłużej i jak najczęściej nie dać wykryć strażnikom, przebierają się w ciuchy noszone przez nich w danym etapie (i, przy okazji, nie biegaj nawet w przebraniu zbyt blisko ochroniarzy, rozpoznają Cię), zabijaj cichaczem za pomocą linki, noża lub broni z tłumikiem itd. Jeśli nie narobisz w misji specjalnego hałasu, likwidując tylko wyznaczony cel, gra dodatkowo nagradza specjalnym "Silent Rank". Unikaj spotkań z pracownikami, cywilami, służbą itp., gdyż w większości przypadków zeslemują szybko ochroniarzy. Przed otworzeniem kazdych drzwi zaglądaj przez dziurkę do klucza, spoglądaj tez często na mapę na której z reguły wyraźnie zaznaczone masz ważne miejsca, punkty wyjścia cele do których trzeba dotrzeć itd. Uważaj tez z bronią, do jeśli wyrzucisz pukawkę np. z uwagi na brak amunicji, w następnej misji mozesz nie mieć jej w zbrojowni. Zaczynamy.

THE GONTRANNO SANCTUARY

Zaczynasz w szopie. Opuść ją, by spotkać księdza Vittono. Wejdz do kościoła i skieruj się do konfesjonału - jest za kurtyną. Teraz otwórz drzwi po prawej stronie i wyjdź na zewnątrz świątyni. Na wprost zobaczyaz paczkę. Zabierz ją i wróć wraz z nią z powrotem do szopy. W tym momencie będziesz mógł podszkolić swoje umiejętności w temacie strzelania sterowenie itd. lub zacząć pierwszą misje, korzystając z laptopa (w szopie).

ANATHEMA

Masz do wyboru trzy opcje: dostać się do domu w przebraniu listonosza, ochroniarza bądź dostawcy. Wybrałem to drugie, zabijając strażnika i zabierając mu ciuchy. Nie zapomnij ukryć ciała. Wejdź na teren posiadłości, a następnie do szopy z czerwonym wozem - tam znajdziesz snajperkę. Mozesz teraz wrócić do miejsca, gdzie zaczynałeś misje, i tam ze snajperki zabić Dona grającego na balkonie w golfa. ewentualnie wbić się do domu frontowymi drzwiami i zabić go w bezpośredniej walce (jest w małym pokoju niedaleko bocznych schodów). Zabierz mu klucz, otworzysz nim drzwi do pomieszczenia gdzie rzekomo uwięziony jest ojciec Vittono (w piwnicach posiadłości, do których można się dostać schodami w kuchni). Gdy już przekonasz się, ze duchownego tam nie ma, będziesz miał do wyboru dwie opcje ucieczki: biegiem, kierując się mapą, lub (w przypadku gdy zabiłeś kierowcę i zwinąłeś mu kluczyki do auta) samochodem znajdującym się w szopie.

ST. PETERSBURG STAKEOUT

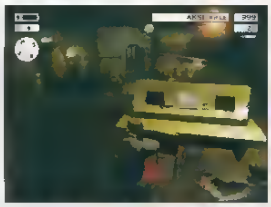


Otwórz skrzynkę z numerem 137 i zabierz z niej broń oraz amunicję. Następnie udaj się prosto schodami do momentu w którym dojdziesz do strażnika. Zlikwiduj go, zabierz ubranie i zejdź pobliskimi schodami na dół (mozesz też iść głównym wyjściem). Otwórz metalowe drzwi, potem wytrychem kolejne. Dostales się do kanałów, w których bez trudu odszukasz drabinkę prowadzącą na ulice miasta. Skieruj się do brązowego budynku (naprzeciw kamienicy, w której ma się odbyć spotkanie) i wyjdź na trzecie piętro. Wpadnij do pomieszczenia z rozbitą szyba - tym samym Diana poda Ci dokładne informacje na temat celu (generała) którego zlikwidujesz za pomocą snajperki (podpowiem Ci: pije, nie pali i jest łysy). Uważaj, nie wolno zabić pozostałych uczestników spotkania! Po tym jak skończysz, wróć do metra - dokładnie tą samą drogą, jaką wcześniej przybyłeś.

KIROV PARK MEETING

Zabij strażnika krążącego najbliżej Ciebie i ukryj ciało za zielonymi skrzynkami. Przebierz się w jego ciuchy. Obok znajdziesz właz kanalizacyjny. Wskocz do niego i skieruj się do jednej z drabinek (jest kilka, część to te właściwe). Po wyjściu ze ścieków odszukaj samochód generała - to ten, dookoła którego kręci się i otacza kilku ochroniarzy). Osobiście przebiegłem obok nich, trochę na chama, wbiegłem do parku i szybkiensem zastrzeliłem uciekających w tym momencie obu generałów. Uważaj tylko na kule ochroniarzy, śrut nadlatuje gęsto. Bardziej efektownym, ale jednocześnie dużo trudniejszym do wykonania sposobem jest bardziej finezyjne rozwiązanie: zaraz na początku gry przebicie się w okolice parku ulicami Petersburga prosto do parku (po drodze czeka sporo przeciwników) i szybkie zastrzelenie obu gości. Uciekaj w kierunku przeciwnym do tego, skąd przyszedłeś - po krótkiej chwili znajdziesz się na przystani, gdzie czeka już łódka. Możliwe jest też skończenie tej misji przy pomocy snajperki, którą użyjesz na wieży radiowej (patrz mapa).

TUBEWAY TORPEDO



Przed rozpoczęciem misji zerknij na mapę i udaj się do zaznaczonego na czerwono punktu. Po wyjściu ze ścieków zabij strażnika i przebierz się w jego ubranie. Za skrzynkami z napisem FCK znajdziesz mały, podręczny arsenał broni. Jak miło. Zabierz przede wszystkim mini-bombę i detonator. Wskocz do ciężarówki, która zawiezie Cię do następnej lokacji. Po wyjściu z ciężarówki udaj się dalej wąską uliczką do drzwi, następnie zjedź windą o jeden poziom niżej. Obejdź dookoła całe piętro, co by przedostać się do kolejnej windy - tą zajedziesz na drugi poziom pod ziemię. Wejdź do pokoju odok miejsca, w którym znajduje się torturowany więzień i przez szybę sprzątnij generała. Wroc na piętro wyżej i tam udaj się do pomieszczenia z podniszczonym murem. Podłóż pod niego mini-bombę i zdetonuj ją, pamiętając o zachowaniu bezpiecznej odległości. Wybuch otwiera drogę ucieczki (patrz mapa).

INVITATION TO A PARTY

Zabij kelnera palącego papierosa i zabierz mu klucz. Udaj się na teren posiadłości i wejdz frontowymi drzwiami prosto na przyjęcie. Stań w miejscu, gdzie nie będziesz rzucał się specjalnie w oczy, np. obok pianisty. Po paru chwilach ne przyjęciu pojawi się generał w swoim charakterystycznym mundurku. Śledź go az do momentu, kiedy dojdzie do swojego pokoju i tam zlikwiduj. Mały hint: jeśli nie chcesz, zeby strażnicy dowiedzieli się o Twojej obecności, można posłać na lepszy świat także przebywającą tam pokojówkę. Teraz ukryj się w pobliżu pokoju z sejfem: pomieszczenie jest zaznaczone na mapie. Poczekaj na agenta KGB, ten wajdzie tam po chwili wraz z embasadorem [Mr. Ś. u mnie wszedł sam ambasador]. Kiedy dyplomata wyciągnie z sejfu teczkę, agent go sprzątnie, zabierając aktówkę. Gdy będzie opuszczał pokój zastrzel go i teraz z kolei Ty jemu zabierz naseser. Ochroniarze zostaną zaalarmowani, dlatego najlepszą drogą ucieczki jest szybki bieg. Po dotarciu na nabrzeże wejdź do łodki.

TRACKING HAYAMOTO

Na dobry początek zabij strażnika spacerującego nieopodal garazu. Zaciągnij go do niego i zabierz ubranie. Zatrąb syreną, a jeden z ochroniarzy szybko pojawi się by zlokalizować źródło hałasu. Nie daj mu szans, bez chwili zastanowienia sprzedajac kulkę. Teraz wejdź do środka domu i udaj się do magazynu (w północno-wschodniej części posiadłości). Pozostań niezauważonym przez żadnego ze strażników. Zabierz stamtąd część zatrutej ryby, a następnie do leżącego ne kuchennym stole sushi, dodaj nadajnik wraz z kawałkiem ów ryby. Skieruj się teraz na zewnątrz posiedłości, po chwili do kuchni przyjdzie służąca, która zaniesie zatrute sushi młodemu Heyemoto (jej drogę mozesz obserwować na mapie). Gdy koleś zadławi się sprytnie przyrządzonym przysmakiem, uciekaj przez frontowe drzwi z terenu posiadłosci. Chyba mu nie smakowało.

HIDDEN VALLEY

Skrywaj się w cieniu drzew, gdyż w przeciwnym razie snajper szybko pozbawi Cię złudzeń jednym strzałem. Jest wiele możliwości przejścia tego dość trudnego etapu - osobiście proponuję jeden z prostszych: kryjąc się za drzewami po prawej stronie, dojdziesz do zewnętrznej ściany tunelu. Tam znajdziesz kuszę. Niedaleko niej znajduje się też niewielka, drewniana budka, w której jest zejście do tunelu. Na dole skieruj się w stronę podziemnej asfaltowej drogi i trzymaj się niej cały czas dopóty dopóki nie dojdziesz niemal do końca tunelu. Tu z kolei znajduje się pomieszczenie z drabinką prowadzącą na powierzchnię, zaraz obok garazu z zaparkowaną ciężarówką. Po opuszczeniu tunelu pędź do wyjścia, zaznaczonego czytelnie na mapie.

AT THE GATES

Na Twojej drodze do zamku Hayamoto spotkasz kilku ninja (fajne chłopaki), których najlepiej zlikwidować przy pomocy kuszy, kryjąc się za drzewami i oddając celne strzały prosto w łeb. Przed wejściem do zamku będziesz musiał wyłączyć dwa generatory (do zlokalizowania za pomocą mapy). Po dezaktywacji pierwszego, wyłączony zostanie laser blokujący drzwi prowadzące na dziedziniec zamku, dzięki czemu będziesz mógł się do niego teraz dostać. Znajdziesz tutaj drugi generator. Po jego wyłączeniu udaj się pobliskimi schodami do wnętrza jednego ze skrzydeł zamku. Na końcu korytarza znajdziesz trzeci i ostatni generator. Wyłącz go i skieruj się w kierunku wyjścia (jest zaznaczone na mapie), uważając ne strzelających snajperów.

SHOGUN SHOWDOWN

Otwórz ukryte drzwi, znajdujące się po prawej stronie miejsce, z którego zaczynasz. Kiedy dojdziesz do pomieszczenia ze skrzypiącą drewnianą podłogą, zejdz schodami piętro niżej. Poprzez ukryte drewniane drzwi dostaniesz

CO BY TU WCISNĄĆ...?

▲	inwentarz, wyjscie z trybu zbliżenia
●	upuszczanie przedmiotów i broni
✕	wykonywanie czynności
■	wyjmowanie lub chowanie przedmiotów i broni
R1	strzał, uzywanie przedmiotów, przytrzymanie R1 w bliskiej odległości od przeciwnika umożliwia uzycie linki czy chloroformu
R2	przeładowywanie broni
L1	bieg (po jednorazowym wciśnięciu)
L2	skradanie się
Start	pauza, menu opcji
SELECT	mapa, cele misji

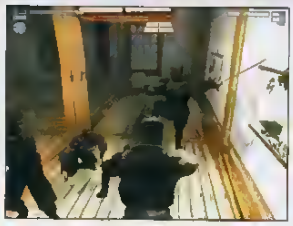
Krzyżak:

↑	zbliżenie, przesuwanie do góry
←/→	wychylenie w lewo lub prawo
↓	oddalenie, przesuwanie w dół



HITMAN 2
SILENT ASSASSIN

się do pokoju z kurtynami z którego weź leżąca na półce karte-klucz, dzięki której będziesz mogł unieruchomić wszystkie lasery (trzeba to robić ręcznie) Następnie udaj się do sali podzielonej na dwa pokoje drzwiami zablokowanymi laserami Użyj karty i przejdź dalej - w środku jest sporo użytecznego arsenału, m in. bomba, detonator oraz kilka karabinów (choć, jak się później przekonałem w rzeczywistości bomba do przejścia etapu nie jest niezbędna, to tylko jeden ze sposobów) Enyłej, wróć drogą, którą wcześniej przemierzyłeś ponownie do pomieszczenia ze skrzypiące podłogą, a następnie udaj się drugimi schodami na dół, do muzeum (trzeba jak sam widzisz dwa razy przejść przez drzwi zabezpieczone laserem, który wyłączysz używając oczywiście karty) Zabierz stąd system nawprowadzający (Guidance system) Znajdziesz również miecz katana który możesz dołączyć do swojej kolekcji broni - fajne zabawka. Teraz udaj się na najwyższą kondygnację i usuń Hayamoto seniora Po wykonaniu zadania straże zostaną zaalarmowane, dlatego podbiegnij niezwłocznie do helikoptera i wynoś się czym prędzej



BASEMENT KILLING

Znajdujesz się w Finance Centre w Kuala Lumpur Fajne miejsce na wakacje Udaj się do pomieszczenia z metalowymi szafkami i zabierz stąd Smoke Bomb, jest w tej z numerem 137 Skieruj się do pralni, gdzie umieść bombę w miejscu zrzutu brudnych ciuchów Następnie odwiedź lokum straży pożarnej i tam się przebierz w ubranie "fajermena", co by nie wzbudzać podejrzeń policjantów Kolejnym krokiem jaki wykonałem, było przejście przez hall do windy i zjechanie jedno piętro niżej. W centralnej części piętra zauważysz pomieszczenie nadzoru W środku unieruchom system, poprzez zniszczenie wszystkich monitorów W tym samym pokoju znajdują się jeszcze drzwi, które prowadzą do hakera Charliego Sprzątnięcie jest formalnością, siedzi wpatrzony w monitory. Uważaj tylko na rozsypane na podłodze chipsy Po wykonaniu zadania dowiesz się, że gość posiada bliźniaka I cóż za zaskoczenie, stanie się on Twoim celem, choć to za jakiś czas... Wracaj do punktu nadzoru i wejdź do znajdującej się tam windy





THE GRAVEYARD SHIFT

W drodze do pokoju administracji, na korytarzu znajdziesz skrzynkę, z której możesz zebrać noktowizor i broń (miejsca masz zaznaczone na mapie) Udaj się teraz do wyżej wymienionego pokoju i zabierz stamtąd kartę dostępu do pokoju z serwerem Tam umieść urządzenie hakujące, a następnie pomykaj ku drodze do końca etapu, znajdującej się niedaleko pokoju administracji (Skybridge) Aby się do niej dostać, rozbij szybę i przejdź do końca kładki, po drodze zabijając dwóch strażników I gotowe

THE JACUZZI JOB

Jednym z prostszych sposobów ukończenia tej misji jest przyjęcie taktyki agresywnej Na charta, mówiąc bardziej dorazowo Na balkonie poczekaj na laseczkę w bikini, po czym ją zlikwiduj Czekając przed wejściem zabij jeszcze kilka przybyłych na pomoc dziewczyn oraz strażnika Temu ostatniemu zabierz ubranie Po wejściu do wewnątrz domu skieruj się do północno-wschodniego skrzydła mieszkania, gdzie wyłącz bezpiecznik. Dzięki temu wyłączony został alarm. Biegnij do pokoju na przeciwko i odsuń wiszący na ścianie dorаz Za nim umiejscowiony jest sejf (nie ma to, jak oryginalny schowek.), z którego zabierz pieniądze. "Pożycz" też jeszcze z salonu XVI-wieczną statuę i z wszystkimi zabawkami przejdź do pokoju z jacuzzi, gdzie zlikwidujesz znajomą twarz - bliźniaka Charliego Niniejszym wszystkie zadania zostały zaliczone - wsiadaj do windy

MURDER AT THE BAZAAR

Skieruj się na północny zachód od punktu startu i skręć w boczną uliczkę Zauważysz drzwi które poprowadzą do mieszkanie sierżanta Zahira (jest na pierwszym piętrze) Powoli wyjdź na górę i postaraj się go zabić bez zaalarmowanie strażników (Zahir nie może oddać strzału) Zabierz mu mapę istnieje teraz kilka możliwości na zabicie drugiej ofiary, ja proponuję mało skomplikowany i efektowny podbiegnij po prostu pod miejsce, którędy ucieka pułkownik Amin (biegnie do metalowej bramy) i sprzątnij go, nieustannie wymieniając ogień ze strażnikami! Następnie zabierz mu klucz. W tym momencie wszystkie założenia misji zostają wypełnione, nie pozostaje więc nic innego, jak szybki bieg w kierunku wyjścia, zaznaczonego na nieodzownej mapie.

THE MOTORCADE INTERCEPTION

Udaj się do punktu zaznaczonego na mapie, tego w wąskiej uliczce Nie pozwól, aby którykolwiek ze strażników Cię zobaczył Na miejscu spotkasz "wtyczkę" Przed gościem znajduje się stół, z którego zabierz karabin M195 i amunicję W pobliżu uliczki zauważysz brązowe schody prowadzące na dach jednego z budynków (skorzystaj z tych drugich, bardziej oddalonych) Dalej przejdź przez drewnianą deskę, a następnie wyjdź drabinką na dach najwyższej budowli. Tutaj poczekaj aż będzie przejeżdżał khan będący pod ochroną żołnierzy Unii Europejskiej (nie możesz zabić żadnego z nich) Zatrzymaj konwój samochodów poprzez wystrzelenie karabinem snajperskim w maskę pierwszego jeepa, gdy ten będzie już blisko bramy wyjazdowej [Mr.Ś. je zacząłem się na końcu ulicy i gdy jechał konwój, celnym strzałem zaliczyłem od razu łeb khana] Po strzale samochody od razu się zatrzymają, wówczas szybko zabij khana strzałem przez szybę za pomocą snajperki. Po wykonaniu zadania, zejdź z budynku po czym skręć w prawo i podbiegnij do ściany Teraz biegnij wzdłuż niej, omijając bramę wjazdową, dopóki nie dostaniesz się do przejścia częściowo zakrytego krzewami. Done

TUNNEL RAT

Wyeliminuj na drodze do wejścia do podziemi strażników i zabierz jednemu z nich ciuchy Pod powierzchnią znajduje się wielu innych strażników, jednak zabicie ich nie jest trudne - większość stoi nieruchomo, co w znacznej mierze ułatwia zadanie Skieruj się ku wschodniej części mapy, tam odszukasz strażnika torturującego jakiegoś więźnia. Zabij go (tylko nie pytaj, którego), a wdzięczny uwolniony poinformuje o miejscu pobytu sierżanta (miejsce to zostało niniejszym odfajkowane na mapie) Pędź tam, zabij faceta, po czym opuść pokój i udaj się do windy z ładunkiem (północno-zachodnia część) i dalej wyjedź na powierzchnię Teraz pozostaje jedynie otworzyć drzwi prowadzące na zewnątrz

TEMPLE CITY AMBUSH

Skieruj się do punktu zaznaczonego na mapie Jest w zaułku, gdzie przebywa kierowca taryfy Poinformuje on o miejscu pobytu Twojego łącznika, agenta Smitha Kierując się do niego pamiętaj by pozostać niezauważonym zarówno przez policjantów, jak i cywili Kiedy pomyślnie dotrzesz na miejsce, ten wyznaczy nowe zadanie Musisz wyeliminować dwóch zabójców, polującychna jego życie - i zrobić zdjęcia ich martwych ciał, co by biedakowi udowodnić ze faktycznie nie żyją Mordercy są zaznaczeni na mapie pomarańczowym kolorem Sprzątnij ich (jeden znajduje się na mniejszym rynku, drugi na większym, ukryty na piętrze jednego z domów, by się tam dostać wejdź przez otwarty sklep na skraju pasażu), zrób zdjęcie a następnie zanieś je agentowi Po otrzymaniu ten wskaże sekretne przejście, znajdujące się w sklepie z dywanami (patrz mapa) Na drodze prowadzącej do tego ostatniego czeka jeszcze dwóch trajerów - w celu ich unicestwienia, wejdź po drabince znajdującej się tuż przed uliczką prowadzącą do wejścia do sklepu. Po wyeliminowaniu obu gości wejdź do środka sklepu - za jednym z dywanów jest ukryte przejście

THE DEATH OF HANNELORE

Biegnij do bocznych drzwi prowadzących do środka pałacu - są obstawiona przez zmieniającego pozycje strażnika - pozostając niezauważonym przez ochroniarzy Po wejściu do środka udaj się do trzeciej z kolei sypialni gdzie będziesz mógł się przebrać w mniej rzucającą się w oczy ubranie Miej na uwadze, ze wolno zabijać TYLKO strażników - jeśli zlikwidujesz jakiegokolwiek cywila, misje kończy się porażką. Z sypialni udaj się do magazynu, skąd zabierz klucz Teraz musisz zabić dr Kampard która ma swoje biuro na pierwszym piętrze Istnieje kilka sposobów na jej likwidację, ja wybrałem - jeko człowiek prosty) - tradycyjnie najprostszy pobiegnij przez dziedziniec a dostaniesz się do poczekalni Przez schody na górę i zlikwiduj przestraszoną lekarkę Odpierając ataki strażników, przenieś ją do miejsca wskazanego na mapie a następnie uciekaj z domu kierując się do miejsca, w którym zaczynałeś etap Tutaj czeka już motorówka, najwyższa pora zmykać

TERMINAL HOSPITALITY



W miejscu gdzie zaczyna się misja, skręć w prawo, a zobaczysz schody Wejdz na nie, nie zwracając jednocześnie uwagi strażników, i zejdź następnymi w dół Udaj się w pobliże mniejszego stawu, sąsiadującego z małą świątynią (prowadzi do niego droga kładem między małymi, brązowymi pagórkami) Ubierz leżące obok ubranie i wejdz do środka - tam znajdziesz kilka karabinów oraz amunicję Uff wreszcie jest broń palna.. Teraz, kontynuując drogę kładem dojdziesz do bocznej ściany pałacu Znajduje się tu okno przez które dostaniesz się do wnętrza budynku Wejdź na wyższe piętro (nieopodal miejsca w którym się znajdujesz są dwie pary schodów prowadzących niemalże w to samo miejsce) Na górze udaj się do pokoju zaznaczonego na mapie czerwonym znakiem W środku znajdziesz pudełko leżące na biurku, skąd zabierz okulary noktowizyjne oraz klucz do pokoju obok na łóżku leży ubranie lekarza Przebierz się, skieruj do windy, zjedź piętro niżej (basement) Na dole otworzysz wytrychem drzwi - za tymi dostrzeżesz drabinkę Wyjdz na górę, po czym zejdź inną drabinką (najbardziej wysunięta) do pomieszczenia z generatorem Udaj się do pokoju anestezjologe, zabierz stąd leżący na stole skalpel Powróć do pomieszczenia z generatorem i skorzystaj ponownie z drabinki W obu odnogach korytarza znajdują się okienka, przez które możesz zobaczyć sale operacyjne. Przywódca sekty (cult leader) ochraniany jest w jednej z nich przez dwóch gości w pomarańczowych uniformach Zapamiętaj lokalizację tej sali, wróć do pomieszczenia z generatorem i wyłącz go Gdy zgaśnie światło użyj noktowizora i pobiegnij do sali, gdzie operowany miał być "wielki" guru zabijając go za pomocą skalpela Opuść salę, teraz najbliższymi drzwiami dostaniesz się na schody (winda nie działa) Wejdz na pierwsze piętro i udaj się tą samą drogą ktora wcześniej przyszedłeś, aż do miejsca startu misji Tutaj wsiadaj do łodzi.

ST. PETERSBURG REVISITED

Wyjdź ze stacji metra i udaj się w pobliże Pushkin Building Gdy do niego dotrzesz uważaj na snajpera, strzelającego z pierwszego piętra budynku Ładuj się do środka drzwiami nie dostewionymi przez ochroniarzy Następnie skieruj się schodami do pokoju po prawej stronie, na pierwszym piętrze Przed wejściem do pokoju zaczniq się skradać, wlez - cety czas kucając - do środka po czym skieruj się do drzwi obok, po prawej stronie Za nimi jest agent 17, snajper Zajdź go od tyłu i zlikwiduj nieświadomego niczego pacjenta za pomocą linki (fibre wire). Jeśli uda Ci się nie zaalarmować strażników, przebierz się w jego ciuchy i ukryj ciało, by spokojnie wrócić do stacji metra Jeśli nie, po prostu biegnij tam nie zważając na strzały ochroniarzy

REDEMPTION AT GONTRANNO

Są dwa sposoby przejścia tego etapu - albo cichaczem albo idąc na żywioł Zgadnij którą wybrałem metodę Biegnij jak najszybciej do szopy, gdzie znajduje się broń zebrana w poprzednich misjach. Zabierz preferowany karabin Następnie udaj się na górę, do głównej części kościoła. Tutaj, w konfesjonale, ukrywa się Sergiej Jednak przed zlikwidowaniem tego głównego celu zabij strażników porozmieszczonych na terenie świątyni Jeśli już to uczynisz, wróć we wspomniane przed chwilą miejsca, zaczej się w odpowiednim miejscu i strzel w serce wymalowane na konfesjonale Sergiej wyskoczy z niego rozwścieczony biegnąc na balkon na wyższym piętrze Biegnij za nim, popatrz przez dziurkę od klucza i w chwili gdy będzie odwrócony plecami do drzwi otwórz je i oddaj strzał. Celny strzał Ostatni celny strzał □

SHIVA

Piła

SEANS 22 Kącik DVD

myszaq@psxextreme.pl



MYSZAQ: Czołem! Najlepiej w jakąś twardą ścianę... W tym miesiącu rządzi "Władca Pierścieni" - legendarny już film nakręcony na podstawie jeszcze bardziej legendarnej książki Tolkiena. Czy wydanie DVD stanie się równie... hmmm... legendarne? Zobaczymy. W każdym razie cztery płytki do czegoś zobowiązują. (...) Tymczasem Amerykanie otrząsnęli się już nad dobre po tragedii z jakimiś tam samolotami i wieżami (pamięta ktoś jeszcze?) i zaczynają mieszać w kinie . Ostatnie projekty? Ekranizacja komiksu łączącego światy Obcego oraz Predatora (w końcu, po kilku latach spekulacji, powiedziano coś konkretnego i zdjęcia mają zacząć się na początku przyszłego roku), jeden film o losach Batmana i Supermana, czy w końcu horror, w którym zespołowo będą mordować Freddy Krugger i koleżka z "Piątku 13-tego". Jakaś moda na grupowe produkcje, czy jak? Że niby już pojedyncze postacie im nie wystarczą? Dziwne. Zobaczymy, co z tego im wyjdzie. (..) Tymczasem u nas jest fajnie. I wcale nie dlatego, że nowym Janosikiem zostanie wymoczek Damięcki (kolo grał w "Przedwiośniu") .. Jest fajnie, bo polski lektor w wydaniach DVD mocno się już upowszechnił i do tego zazwyczaj ma taki sam format dźwięku jak reszta tła. Jest dobrze! Część dodatków na DVD powoli też uzyskuje lokalizacje. (...) A co słychać w naszych kinach? Z nowości (w chwili gdy piszę te słowa) jedynym wartym polecenia jest "Droga do Zatracenie", choć momentami wydaje się nieco przydługawy. Tom Hanks daje radę. Mocno za to odradzam "E=MC2" bo już dawno nie widziałem równie nudnego, mało skomplikowanego polskiego filmu. Lubaszenko dał ognia - czy on nie wie jak się reżyseruje filmy (HIV: ale kilka haseł daje radę.)? I na koniec ranking pięciu najbardziej oczekiwanych tytułów, które mają ukazać się w przeciągu roku: "Dwie Wieże", "Matrix 2&3", "Czerwony Smok" (prequel "Milczenia Owiec"), "Terminator3", "Die Hard 4"... Same kontynuacje znanych tytułów - trochę złowrogo to brzmi... Czy amerykańskiemu kinu zaczyna brakować świeżych pomysłów? Zdania, że może to szansa dla naszego kina nie wypowiem - jest wiele innych, lepszych powodów do śmiechu (HIV: wszak polski film potrafi nakręcić każdy)... Zapraszam do kącika!□



dystrybucja: Warner Bros. Poland
reżyseria: Peter Jackson
występują: Elijah Wood, Ian McKellan, Liv Teyler, Viggo Mortensen, Cate Blanchett
dźwięk: DD 5.1 Ex/DTS ES 6.1 (film), DD 5.1 (lektor)
gatunek: przygodowy

WŁADCA PIERŚCIENI: DRUŻYNA PIERŚCIENIA / THE LORD OF THE RINGS: THE FELLOWSHIP OF THE RING

Każda ekranizacja okrada swój literacki oryginał, postacie przedstawia w jednej, zdefiniowanej wersji, fabułę odcina od wieloznaczności... i jeśli pozostałe części trylogii "Władca Pierścieni" mają tak okradać dzieło Tolkiana, jak robi to filmowe otwarcia hobbickiej sagi, to je nia mam pytań! Rewelacja. "Drużyna Pierścienia" to świetne kino, a od teraz jeszcze niesamowicia wzbogacone wydenie DVD. Dystrybutor oferuje dwie edycje: dwu- oraz czteropłytowąl Pierwaze zawiera normalny obraz, znany z kina, druga przynosi rozszerzoną, rażysarską wersję, do której Petar Jackson zdołał wpleść dodatkowe 30 minut. i naprawdę polecam ją obczaić - rzuca trochę więcej światie np. na postać Golluma, moc Piarścianta, czy relacje Frodo-Gandelf. Szerzej przedstawia historię zawartą w książce. Specjalnia wszystko jeszcze raz zmontowano, by nowe sceny (plus te rozszarzone) tworzyły z resztą spójną całość. Domowe wydanie DVD powstały właśnie z myślą o takich, niedostępnych dla kina, zabiegach.

Sześć godzin, proszę Państwa, sześć godzin! Tyle materiaiów dodatkowych wrzucono do edycji 4xDVD. Jest więc co oglądać. Zabawny reportaż o codziennej pracy na plania ("Dzień z życia Hobbita"), filmik o relacjach między aktorami, kulisy efektów specjalnych, przeszło 2000 szkiców oraz fotosów, no i oczywiście masa dokumentów przedstawiających wszystkie etapy powstawania tej produkcji - od prac nad scenariuszem, po przykład montażu czy obróbkę dźwiękową. Można bardzo dosadnie się przekonać ile pracy włożono w caie przedsięwzięcie. Z kolei podstawowe wydanie 2xDVD, choć naturalnie uboższe, również przykuwa uwagę - polecam włączyć materiał promujący drugą część seni, czyli "Dwie Wieże", a także zarknąć trochę za kulisy budowania Śródziemne. Materiały dodatkowe (niestety nia wszystkie) opatrzono polskimi napisami, zaś sam film ma opcję naszego lektora w systamia Dolby Digital 5.1, co się chwali. Dla zainteresowanych - oryginelne tło dźwiękowe nagrano w DD 5.1 Ex, zaś rozszerzone wydanie 4xDVD dopuszcza nawet opcję DTS ES 6.1!

I to chyba tyle. Przynajmniej o sprawach technicznych. Bo zostai jeszcze tamat samego filmu... Ala czy naprawdę muszę go omawiać? Czy naprawdę trzeba pisać, ża sceny walk zbrojnych, ataku Orków w kopalniach Moril, pojedynku Czamoksiężników robią potężne wrazenie? Że zdjęcie powalają, a kamara potrafi prowedzić kadr jak oszalała? Że to, co dotąd niemożliwe, stało się teraz prawie namacalne - dzięki efektom komputarowym profesjonalnym aż do bóiu, dzięki scenografii dopracowanaj w najdrobniejszych szczegółach, dzięki dynamicznej reżyserii? Ża film ma klimat tak mocny, jak tylko mozna było sobie wymarzyć? Naprawdę muszę Ci to wprost powiedzieć? Zobacz ten obraz, zobacz to DVD i sam się przekonaj!□ [myq]

Dodatki: [płyty 1-2]: 4 komentarze, reportaż o Śródziemiu, 3 zwiastuny kinowe, materiały o "Dwóch Wieżach", reklamy TV, teledysk; [płyty 3-4]: 6 filmów dokumentalnych (o Tolkienia i pracach nad filmem), interaktywna mapa Śródziemia, galena, 11 reportaży (o aktorach, efektach, dźwięku, montażu całości), galeria zdjęć zza kulis filmu.

9+



rezysena. Steven Soderbergh
występują: George Clooney, Matt Damon, Andy Garcia, Brad Pitt, Julia Roberts
gatunek: przygodowy

OCEAN'S ELEVEN - RYZYKOWNA GRA / OCEAN'S ELEVEN

Żaby było nietypowo - film momentemi nudnawy, o powolnej narracji, ze scenariuszem czasem zbyt naciągniętym... Bo taki TEŻ jest "O'11 - RYZYKOWNA GRA". I dobrze, żebyś o tym pamiętał. A inne strona filmu - ta rozraklamowena, obiegowa? Proszę bardzo: gwiazdorska obsade, wyśmienity reżysar (Sodarbergh, twórca choćby nagrodzonego Oakarami "Traffic"), fabuła pociągnięte po ciekawej linii. Oto Ocean (Clooney bardzo naturalnie radzi sobie z rolą) wychodzi z więzienia i postanawie obrebować wspólny skarbiec trzech kasyn w Las Vagas... Plan jest cholamie ryzykowny, więc trzeba zebrać ludzi... dużo ludzi - dokładnie tytułową jedanastkę. Aktorzy o holiywoodzkich nazwiakach błyszczą profasjonalną grą, nie przyćmiewają siebie nawzajem..., ale też nie powalają. Z takimi nazwiskami deło się stworzyć zdecydowanie bardziej dynamiczny i emocjonujący film, postacie zapedające dużo wyraźniej w pamięć. Tak mi się wydaje. Jedynie dialogi między Pittam a Clooneyem mają więcej Iskry i humoru... Z kolei dodatki wypadają dość ciekawie. Polecam zobaczyć dwa reportaze z planu - są sprawnie zrealizowane i pokezują, że ekipa całkiem nieźle bawlia aię podczas zdjęć. W sumie, mimo zbytniego przereklamowania, polecam ten film - choćby dlatego, ża tempo akcji pod koniec ulega podkręceniu.□ [myq]

Dodatki: komentarz aktorów i rezysera, obsada filmu, dwa reportaża z planu, zwiastuny kinowe

8

NEWS

■ Bruce Willis zapowiedział swój udział w czwartej części "Szklanej Pułapki" (ciekawe czy i tym razem polski tytuł w 100% odda znaczenie filmu, ghe, ghe!). Zapowiedział... i tyle. Poki co ciszа i brak konkretów. A Amerykanie szykują jakieś kolekcjonerskie wydanie trylogii o zapirym McClanie'ie na DVD. [myq]

■ Tymczasem u nas dostępne już są na DVD "Zawod Szpieg" oraz "Harry Potter" - muszę powiedzieć, że zdecydowanie wolę oglądać pierwszy tytuł. Zaskakujące. Brad Pitt spotyka Redforda i razem coś knują - intrygujące, fajnie nakręcone, szpiegowskie kino dla ludzi lubiących troszeczkę pomyśleć (latania na snowboardzie i motocyklu brak). D "Portierze" pisać chyba nie muszę - film zdecydowanie garszy od książki, a ja książki nie trawię [myq]

■ Na podstawie scenariusza Luca Besson nakręcono właśnie film "The Transporter" - opowieść a kolejze, który dostarcza dowolną przesyłkę z punktu A do B. Nigdy nie pyta co (lub kto) jest w środku i kim jest zleceniodawca . Aż do jednego, feralnego momentu, kiedy przypadkowo zagląda do ruszającego się pudła. W środku znajduje kobietę. Sam obraz zebrał dość średnie recenzje (kiedy w końcu Lux sam do końca coś nakręci?), mimo to bardzo przychylnie wyrażano się a odtwórcy głównej roli. Jason Stathamie. Będzie z niego dobry, charyzmatyczny aktor kina akcji. Edycję DVD, w której podobno Besson zdradza coś a własnym, nowym projekcie, zaplanowano na wiosnę . w USA oczywiście [myq]

■ W chwili gdy czytasz te słowa na naszym rynku dostępna jest już jakis czas płytka DVD z filmem "Showtime". Wśrod dodatkow znajdziesz tam m in. komentarz reżysera, sceny z improwizacjami Murphy'ego (średnio smieszne), sekwencje przyjęcia po premierze, reportaż z planu czy zwiastuny kinowe. Film raczej mało smieszy i mimo mocnej, kontrastowej obsady (przypomnam Murphy i DeNiro), prezentuje się dosc przeciętnie. Dt, typawa kamedio okcji. Można obejrzeć. [myq]

■ Na koniec informacja zza oceanu: otoz tam na DVD ukazał się właśnie obraz "Changing Lines". Fabuła prezentuje się dość ciekawie - wysoko postawiany prawnik (Ben Affleck) i bogaty biznesmen (Samuel L. Jackson) zderzają się swoimi samochodami. Jeden zarzuca winę drugiemu, co doprowadza do konfliktu, którego skala narasta przez cały film. Intrygujący pamysł - do tego sprawnie zrealizowany. Wśrod dodatkow wycięte sceny, reportaz z produkcji i komentarz reżysera [myq]

Materiały do "Kącika DVD" udostępnił:
WROCŁAW
www.videodvd.pl



Kącik BIJATYK 50



Powitać po raz pięćdziesiąty! W tym miesiącu wreszcie można było zobaczyć, jak wyglądają konsolowe wersje dwóch zapowiadanych wcześniej mordobić, GG XX oraz MK:DA - możecie podziwiać screeny. Dzięki temu, że Ściera dał nieco więcej miejsca w tym numerze, wreszcie też można było wystartować z listą przedmiotów dla postaci w VF4 i metodami ich zdobywania - w tym miesiącu znaleźć więc możecie pierwszą część tekstu. (...) Ostatnimi czasy niektóre osoby narzekają, że nie publikuję zbyt wiele konkretnych zagrań do różnych bijatyk. Można to oczywiście zmienić - tyle tylko, że Wasza aktywność na tym polu nieco spadła, bądź też podsyłane materiały nie nadają się do publikacji. Apeluję więc o podsyłanie różnych materiałów - nie tylko juggle'i, ale i krótkich opracowań/faqów dotyczących różnych postaci z różnych bijatyk, gdyż znajdzie się na nie miejsce. (...) KALI MASTER podesłał mi dość ciekawą informację: "MARDUK - w mitologii babilońskiej bóg burzy i grzmotów, pan nieba i ziemi". Cóż, rzeczywiście, pasuje jak ulał do tego Marduka:). A tak odnośnie TK4, to wypuszczona została zajefajna reklama tej gry, w której gościu znęca się nad kurzym jajkiem - polecam!

PS. W zeszłym miesiącu nie zostało podane nazwisko i imię osoby, która przygotowała informacje dotyczące WWF RAW na Xboxa (trafiło to do "Tipsów.."). Autorem jest Dawid "Dr.Ozniak" Kowalik.

kontakt - e-mail: kali@psxextreme.pl, Listy - adres Redakcji wraz z dopiskiem, "Kącik bijatyk" tel.: 0501 391 911

MORTAL KOMBAT:DA NA KONSOLACH

Screeny, które możecie tutaj zobaczyć, pochodzą z wersji na Xboxa, niedawno zaś MIDWAY udostępniło filmiki ukazujące MK:DA w akcji tak na Xboxie, jak i GameCube. Trzeba przyznać, że gra robi jeszcze lepsze wrażenie i wyraźnie widać, że jej twórcy nie zbijali bąków, tylko solidnie dopracowywali grę ostatnimi czasy. Pojawiły się nowe, ZUPEŁNIE NOWE postacie: Nitara, wampirzyca pochodząca z Outworld, oraz Hsu Hao - wyglądający na wrestlera. W akcji zobaczyć już można Bo Rai Cho oraz Reptile'a; ten ostatni wygląda zupełnie inaczej, niż w poprzednich częściach - jest to humanoidalny jaszczur zamiatający areny swym ogonem. Wyjaśniło się też co nieco w kwestii Liu Kango, wygląda no to, że to uwielbiona przez wielu Graczy postać nie wystąpi w MK DA - w intrze do gry ukazone jest nie tylko to, jak Quan Chi oraz Shang Tsung zwracają się przeciwko Shao Kahnowi, lecz także wydarzenia, które doprowadziły do zamordowania Liu Kanga.

Ujawniona też kolejne Fatalities. Autorzy umiłowali różnego rodzaju skakanie po przeciwnikach - tak własnie robi Sonya (kotus, przeciwnik pada na czworaka, Sonya po nim wbiega, wyskakuje w górę i spada miażdżąc głowę oponenta), Jax (rzuca przeciwnika i skacze mu na łeb) i Shong Tsung (przed wskoczeniem, miażdży wroga jakąś energią). Z ciekawostek należy wspomnieć o znanym dobrze zamrażaniu Sub-Zera, w odróżnieniu do poprzednich części, gdy trafi się przeciwnika "lodowym projectilem", wróg nie staje od razu w miejscu, lecz zwalnia swoje ruchy i stopniowo, lecz dość szybko całkowicie zamarza. Będąc jeszcze przy Sub-Zera - ma on m.in nowego, fajnego spacjała: zamraża wroga, przewraca go na ziemię i przejeżdża się no nim niczym na snawboardzie:). Wiadomo też co nieco odnośnie wspominanych mini-gierek. Test Your Might będzie przypominał to, co poprzednio ('maszawanie' kierunkow, by napełnić pasek energii, a następnie klepnięcie w odpowiednim momencie przycisku = uderzenie łamiące/niszczące dany przedmiot), zas Test Your Sight przypomina zabawę z mieszaniem trzema kubeczkami, z ktorych jeden kryje znak smoka - trzeba wskazac, ktory to kubeczek.

Wspaminołem już o tym, że będzie można za zdobyte pieniądze dokupowac rożne stroje dla postaci i inne dodatki (np. szkice, które można oglądać w specjalnej galerii), teraz wiadomo, że będzie można także ROBIĆ ZAKŁADY w trakcie pojedynków! Jak dla mnie - miodzio! Nawy MORTAL z każdym miesiącem wygląda coraz bardziej atrakcyjnie - wprost nie mogę się doczekac, kiedy wreszcie gra trafi w poszczę mojej kansoli. Jak na razie mam dwie uwagi do tego, co mogłem dotychczas zaobserwować: 1) plansze otaczają niewidzialne barriery, 2) reversale wyglądają kijowo - postac zatrzymuje się w trakcie wykonywania ciosu, dzięki czemu możemy wyjechac z własną akcją (ten element może jeszcze zostać zmieniony).









GUILTY GEAR X2

Wreszcie pojawiły się screeny z GUILTY GEAR XX (z wersji na PS2), które możecie obok obejrzec. W sumie wygląda no to, że będziemy mieli do czynienia z niezwykle dokładną konwersją - arcade perfect - co równo czesnie oznacza, że będzie to najlepiej wyglądające mordobicie 2D dostępne no domowych moszynkach. Wersjo kansolowa, ktora ukaże się na porzątku 2003 r., będzie nosiła nieco zmieniony tytuł - zamiast GG XX będzie GGX2. Wśrod 20 postaci mamy 6 ciu nowych dla tej serii wojowników i wiadoma już, ze na PS2 ma byc dostępny Kliff Undersen, Rabo Ky i Justice.



Pila

VIRTUA FIGHTER 4 - PRZEDMIOTY

Dopiero teraz udało się wygospodarować nieco więcej miejsca przy "Kąciku...", dzięki czemu możemy powrócić do tematu poruszonego na łamach pierwszego numeru "PORADNIKA EXTREME" polecam więc zerknąć tam na początek do odpowiedniego rozdziału w opisie VF4, gdzie wyjaśniona została kwestia m.in. King Tut's Mask, przedmiotów kompromitujących, 100 Wins Items oraz Orb Items. Większość przedmiotów można wygrać zarówno w trybie VS, jak i Kumite, choć część z nich zdobyć można tylko i wyłącznie w Kumite, wygrywając je od konkretnej postaci jest to oznaczone poprzez "do wygrania w Kumisie" Pamiętaj o tym, żeby grać naprzemiennie w pierwszym i drugim stroju, aby móc stanąć do walki z przeciwnikami różnie ubranymi, gdyż nierzadko przeciwnik w Kumite posiada dany przedmiot tylko w konkretnym wdzianku Czasem też do zdobycia danej rzeczy wymagane jest by postać miała na sobie założony jakiś konkretny przedmiot jest to zaznaczone w odpowiednim miejscu

Niestety nie udało się znaleźć w magazynie odpowiedniej ilości miejsca na opublikowanie pełnej listy przedmiotów dla wszystkich postaci jednocześnie i stąd wynikła konieczność publikowania jego w odcinkach Zaczynamy

JACKY

GLASSES:
BROWN SUNGLASSES. do wygrania w Kumite
GOGGLE SUNGLASSES. do wygrania w Kumite
SPORTS SUNGLASSES. przez całą rundę rób tylko i wyłącznie Switch Spin Kick (P+K+G, K)
RIMLESS SUNGLASSES przez jedną rundę rób tylko rzuty z boku
BLUE SUNGEASSES musisz oberwać counter combo na ponad 80 punktów
SUNGLASSES Sarah musi wykonać na Tobie rzut Gatling Kick Beat, gdy masz założoną Bandanna (Red)

NECK:
PADLOCK PENDANT blokuj przez jedną rundę
ROLLERHEAD PENDANT blokuj przez całą jedną rundę mając założony Padlock Pendant
SILVEREDGE PENDANT często używaj Evade Attacks
GOLD CREST PENDANT często używaj Evade Attacks mając założoną Bandanna (Red)
WING HEAD NECKLACE: do wygrania w Kumite

SNOES:
BROWN BOOTS wygraj 10 walk pod rząd.
BLACK BOOTS wygraj 15 walk pod rząd (każda w czasie krótszym niż 15 sekund) HIGH TOPS (B&W) zrób dwa perfecty pod rząd mając założone Brown Boots.
HIGH TOPS (GREEN) przez całą rundę rób tylko reversal Pak Soo, Knuckle (parry na wrogiego punche, P) mając założoną Bandanna (Red)

BACK PRINT:
IRON HORSE EMBLEM. musisz blokować przez pół rundy, po czym wyłapać counter combo na ponad 80 punktów
FIRE SOUL EMBLEM. wygraj 40 walk pod rząd
FIRE SKULL EMBLEM. do wygrania w Kumite
VICTORY WING EMBLEM. wygraj 80 walk pod rząd mając założoną Bandanna (Red)

NEAO:
RANDANNA (BLUE) przeciwnik musi często robić na Tobie juggle
LEATHER CAP do wygrania w Kumite

PRZEOMIOTY SPECJALNE:
BANDANNA (RED) 100 Wins Item.
LONG HAIR (BLONO) pierwszy Orb Item
SHORT HAIR (BLONO) drugi Orb Item.
LONG HAIR (RED)- trzeci Orb Item
SHORT HAIR (RED) czwarty Orb Item.
LONG HAIR (BROWN) piąty Orb Item
SHORT HAIR (BROWN) szósty Orb Item.

UWAGA: Orb Items od trzeciego do szóstego można zdobyć także w Kumite bez kolekcjonowania Orbs.

PRZEOMIOTY KOMPROMITUJĄCE:
BABY BONNET **DOSTAJESZ ZA:** przegranie 5 walk pod rząd poprzez Ring Outy
USUWASZ: wygraj przez Ring Out (najlepiej bez straty energii!)

JOKE GLASSES **DOSTAJESZ ZA:** przegranie 10 walk pod rząd.
USUWASZ: wygraj 2 walki pod rząd

LAU

NEAD:
SILVER COIN CAP wygraj 25 walk pod rząd
GOLD BEAD LAP- do wygrania w Kumite
SILVER BEAD LAP do wygrania w Kumite
MIXED BEAD CAP- do wygrania w Kumite.
HERO'S HELM. wykonaj 3 razy w jednej rundzie counter combo dp+P+K, P (przeciwnik musi uderzyć teraz w ścianę), t+P,K, p,d+K _ dp+K (ostatni cios musi trafić jako OTB, przeciwnik musi mieć ustawione 400 punktów energii)

SNOULOERS:
SPARROW PADS zdobądź rangę 1st Kyu
SILVER PADS przez trzy kolejne rundy używaj P,P,P,K
PHOENIX PADS. blokuj przez całą rundę
SPIKED PADS przez całą rundę używaj tylko p,d+K
TURTLESHELL PADS do wygrania w Kumite
GREAT EAGLE PADS często wyrywaj się z rzutów
PURPLE PADS wygraj 50 walk pod rząd
GOLDEN CLAY PADS do wygrania w Kumite
OCHRE PADS. do zdobycia w Kumite
GLORIOUS PADS blokuj przez całą rundę mając założoną Chinese Opera Mask

SNINS:
ORANGE GREAVES. przeciwnik musi często robić na Tobie juggle
PURPLE GRLAVES zdobądź rangę 9th Kyu
RED OISK GRLAVES blokuj przez 1 rundę.
FLAME GREAVES przez całą rundę rób t,d+P+G
WOOD FAIRY GRLAVES przez 1 rundę rób tylko rzuty z boku
SHIELD GREAVES często wyrywaj się z rzutów
ORAGON GREAVES do wygrania w Kumite
GILDWING GREAVES do wygrania w Kumite
GOLD OISK GREAVES. do wygrania w Kumite
YELLOW GREAVES wygraj przez Ring Out mając założoną Chinese Opera Mask

ARM:
WHITE TIGER BRACE często używaj Evade Attacks
RUBY BRACE. Saruft musi wykonać na Tobie rzut Gatling Kick Beat
GOLD BEAD BRACE: wygraj 10 walk pod rząd.
GOLDEN SPIKE BRACE do wygrania w Kumite
AZURE SPIKED BRACE. trafiając pierwszym ciosem na MC rób combo dp+P+K, P,P,P,g)+K, mając założoną Chinese Opere Mask

PRZEOMIOTY SPECJALNE:
CHINESE OPERA MASK. 100 Wins Item.
SPIKED NELM Orb Item

PRZEOMIOTY KOMPROMITUJĄCE:
BOWL **DOSTAJESZ ZA:** przeciwnik zablokuje co najmniej 50% Twoich ataków
USUWASZ: ponad 50% Twoich ataków uderzyła przeciwnika

BIG FACE MASK. **DOSTAJESZ ZA:** przegranie 15 walk pod rząd.
USUWASZ: wygraj 2 walki pod rząd

VANESSA

NEAO:
HEMP CAP wygraj za pomocą samych punchy (pojedynczych ataków nie combosów)
KNIT CAP wygraj za pomocą samych punchy (pojedynczych ataków nie combosów), zakończ rundę zwykłym P
GOGGLES. blokuj przez całą rundę
COWBOY HAT używaj tylko Evade Attacks przez całą rundę i zrób jednego perfecta
SHORT HAIR. używaj często charge'owalnego ciosu dp+K.
GOLD CIRCLET zrób 2 perfecty pod rząd
SAPPHIRE CIRCLET wygraj 3 razy pod rząd mając założoną Gold Circlet
ARMY BERET do wygrania w Kumite
GAS MASK. przez osiem kolejnych rund graj tylko używając Face Crush Elbow (P+K z BT).
PINK TUFT EARRING często wyrywaj się z rzutów
Aoi (można zdobyć jednocześnie wraz z Bandit's Mask)
CRYSTAL EARRING na planszy Temple solidnie zniszcz podłoże mając założony Pink Tuft Earring.
BANDIT'S MASK często wyrywaj się z rzutów
YELLOW SUNGLASSES. używaj często reversali
BLACK SUNGLASSES wygraj 5 walk po rząd mając założony Black Beret

NECR:
MEDAL NECKEACE: wygraj 10 walk pod rząd.
BINOCUEARS do zdobycia w Kumite
LEATHEA CHOKER. blokuj przez całą rundę
TRIPLE GOLD CHOKER. do zdobycia w Kumite
OOG TAGS. rob tylko rzuty z boku mając założony Black Beret

ARM:
ARADESQUE TATTOO często trafiaj ciosami MC.
ROSE TATTOO- Sarah musi wykonać na Tobie rzut Gatling Kick Beat
BUTTERFLY TATTOO- do zdobycia w Kumite
EAGLE TATTOO blokuj przez całą rundę mając założony Black Beret
ORAGDN TATTOO musisz oberwać counter combo na ponad 100 punktów mając założony Rose Tattoo
CRESCENT INSIGNIA. często trafiaj ciosami MC.
HERO'S INSIGNIA. Sarah musi wykonać na Tobie rzut Gatling Kick Beat
BASILISK INSIGNIA. do wygrania w Kumite
VICTORY INSIGNIA. blokuj przez całą rundę mając założony Black Beret
SPEAR INSIGNIA. musisz oberwać counter combo na ponad 100 punktów mając założony Rose Tattoo

WEAPON:
WALKIE TALKIE. wygraj w przeciągu 10 sekund
HAND GRENADES. często używaj Evade Attacks.
RIFLE. do wygrania w Kumite
CROSSBOW na planszy Temple rozwal pięć fragmentów ogrodzenia.
BAZOOKA. wygraj 20 walk pod rząd mając założony Black Beret

PRZEDMIDTY SPECJALNE:
BLACK BERET 100 Wins Item
LONG PONYTAIL. Orb Item.

PRZEDMIOTY ROMPROMITUJĄCE:
HORSEHEAD HAT **DOSTAJESZ ZA:** przegranie 7 walk pod rząd.
USUWASZ: wygraj 2 walki pod rząd

OLD HOCKEY MASK **DOSTAJESZ ZA:** musisz wyłapać 15 kolejnych uderzeń
USUWASZ: nie dać się trafić 15 kolejnym atakom przeciwnika (wygraj perfectem)

KAGE

NEAO:
NINJA HEADBAND do wygrania w Kumite
FLAME HEADBAND do wygrania w Kumite
NINJA SUNGLASSES często wyrywaj się z rzutów
JAGGED TAIL. używaj często reversali (musisz być w drugim stroju)
STYLISH HOOD do wygrania w Kumite
STYLISH HELMET do wygrania w Kumite.
FLAME CREST rób tylko rzuty z boku przez całą rundę mając założoną Huge Throwing Star
NINJA CIRCLET rób tylko rzuty z boku przez całą rundę mając założoną Huge Throwing Star
SAMURAI HAIR blokuj przez całą rundę mając założone Haw

TORSO:
SCROLL. zrób dwa perfecty pod rząd
TWIN SCROLLS. wygraj trzy razy pod rząd przez Ring Out mając założony Scroll.
NINJA SWORD do wygrania w Kumite
NINJA SWORD SET mając założoną Huge Throwing Star zrób trzy razy combo 1+ P+G, d+P+K, P, P, p+K+G, p,d dp+P

ARM:
SPIREO ARM BRACE. do wygrania w Kumite
JAGGED ARM BRACE. przez 4 kolejne rundy rób t+P+G,g+P+G
NINJA CLAWS używaj często Evade Attacks mając założoną Huge Throwing Star

WAIST:
TRIPLE STARS. wygraj 10 walk pod rząd
TRIPLE STARS(X2) do wygrania w Kumite
RICE RALL. używaj często Evade Attacks.
RICE BALL BELT używaj często Evade Attacks mając założony Rice Ball
SHORT SWORD do wygrania w Kumite (chyba tylko od Kyasa-O)
DOUBLE BLADE SWORD Sarah musi wykonać na Tobie rzut Gatling Kick Beat gdy masz założoną Huge Throwing Star

PRZEOMIOTY SPECJALNE:
NUGE THROWING STAR. 100 Wins Item
HAIR Orb Item

PKZEOMIOTY KOMPROMITUJĄCE:
MR. BUNNY **DOSTAJESZ ZA:** nie używanie jakiegokolwiek recovery przy spadaniu na ziemię
USUWASZ: używaj recovery przy spadaniu na ziemię (najlepiej zawsze, gdy to możliwe)

MR. SQUIRREL. **DOSTAJESZ ZA:** przegranie 5 walk pod rząd.
USUWASZ: wygraj 2 walki pod rząd

SARAH

ARM:
S-RUBY BRACELET blokuj przez całą rundę.
LEATHER WRIST BAND wygraj pięć kolejnych walk, każdą w czasie krótszym niż 15 sekund
LEOPARD WRIST BAND często trafiaj ciosami na MC
BULLET WRIST BAND często uciekaj z rzutów
LEATHER BRACELET do zdobycia w Kumite
PYTHON WRIST BAND do zdobycia w Kumite
TURDUOISE BRACELET blokuj przez całą rundę mając założone Bunny Ears

NEAO:
PURPLE SUNGLASSES. wygraj walkę z perfectem.
GREEN SUNGLASSES wygraj walkę z perfectem mając założone Purple Sunglasses.
ORANGE SUNGLASSES. do zdobycia w Kumite
CRIMSON SUNGLASSES Wygraj pięć walk pod rząd
BLACK SUNGLASSES. wygraj 15 walk pod rząd mając założone Crimson Sunglasses.
GOLD SUNGLASSES Wygraj 30 walk pod rząd mając założone Black Sunglasses.

EARS:
HEXAGON EARRING często wykonuj Evade Attacks
COIN EARRING przez całą rundę graj tylko za pomocą t+K+G
STRIPED EARRING przez całą rundę wykonuj tylko rzuty z boku
GOLD RING EARRING wygraj walkę w czasie krótszym niż 10 sekund
ANCHOR EARRING Sarah musi wykonać na Tobie rzut Gatling Kick Beat
ZIPPER LARRING do zdobycia w Kumite
TWO HEARTS EARRING do zdobycia w Kumite.
AMETHYST STAR wygraj 50 walk pod rząd mając założone Bunny Ears.

NECR:
BUTTERFLY CHOKER wykonaj MC dt+K, dp+P,K, dp+P,K, g+K (trzeba być blisko ściany)
ANCHOR NECRLACE. wygraj 3 razy pod rząd z perfectem mając założone Butterfly Choker.
GREENLEAF NECKLACE. do zdobycia w Kumite
STAR NECKEACE. do zdobycia w Kumite
QUAL NECKLACE. do zdobycia w Kumite.
EGYPTIAN NECREACE. do zdobycia w Kumite
HEIRLOOM NECKLACE: do zdobycia w Kumite
7 BALL NECKLACE. do zdobycia w Kumite
SECRET CHOKER. do zdobycia w Kumite.

PRZEOMIOTY SPECJALNE:
BUNNY LARS 100 Wins Item
HEART NECKLACE Orb Item

PRZEOMIOTY ROMPROMITUJĄCE:
JOKE GLASSES **DOSTAJESZ ZA:** przegranie 10 walk pod rząd
USUWASZ: wygraj 2 walki pod rząd

TURNIEJ

Pewien Czytelnik - Misiek - poprosił mnie o pomoc w nagłośnieniu pewnego niewielkiego turnieju w TK4 (PAL na 60Hz) Odbędzie się on w Gorzowie Wielkopolskim w dniu 24.11.02 r. (niedziela) w "Video Box" na ul. Chrobrego (naprzeciwko sklepu BIG STAR w podwórku) Start o godz. 12.00, walki do trzech wygranych rund, bez czasu ("czasu mamy całą niedzielę") Ma mieć on raczej charakter kameralnego spotkania, niż dużego turnieju z nagrodami - zainteresuje więc on pewnie tylko lokalnych Graczy

TELEXTREME

Oto nowe pytanie konkursowe

NOOB SAIBOT - Z JAKĄ SERIĄ BIJATYK ZWIĄZANA JEST TA POSTAĆ I SKĄD WZIĘŁA SIĘ JEJ NAZWA?

Zasady takie jak zwykle. SMS-y i nagrania na skrzynce poczty głosowej nie są brane pod uwagę. Odpowiedzi można udzielać dnia 20.11.02 r. pod numerem 0501 391 911 - od godziny 21.00 (wcześniej nie odbieram, bądź też telefon będzie wyłączony) Wygrywają trzy pierwsze osoby, które podadzą prawidłową odpowiedź Nagrodami są Memory Cardy

Odpowiedź na pytanie z TE#63 oczywiście chodziła o bliźniaków znanych ze STREET FIGHTER III, czy CvsSNK 2 "White Dragon of the Winds and Clouds" to oczywiście Yun, a "Blue Dragon of the Gale" to Yang Prawdłowa na to pytanie odpowiedzieli Karol Krupiński, Jurek Bartoszewicz oraz Maciej Pakański (...) Zwycięzcami TE#62 są Mariusz Skowronek, Marcin Belowadzki, Alina Więckawska

Piła

TEKKEN 3

Powracamy do starego, lecz wiecznie żywego TK3. Poniższe gwaranty zebrał i podesłał Łukasz "Grafox":

PO PANTERCE Z TURLANIA Z ZIEMI - GDY PRZECIWNIK ZABLOKUJE:

JIN:
1. 1, 1+4, p,p+2
2. 2, 1+4, dp+4,4
3. 2, p,p+2
4. 1, 1~1,2
5. 2, t,p+2, 1>2
6. 2, dp+1, dp+4,4

BRYAN:
1. 2, p+4,3,4
2. 2, 2, p,p+2
3. 2, 3,3
4. 2, 1+3,4

KING:
1. 2, 1+2~1_p,p+4
2. 2, 2, 1+4
3. 2, 2, dp+1

LAW:
1. 2, 1+2,3,4
2. 2, 1+2, d+2~3
3. 1, d+2~3

PAUL:
1. 2, qp+3,4
2. 2, 1, p+1+2

NINA:
1. 2, 1, dp+3, 1,2,p+1+2
2. 2, 2, d+4, 1, p,p+3_P+1+2
3. 1, d+1~4, p,p+3_P+1+2
4. 2, dp+3,2,3_4

HEINO:
1. 2, p+1, 1+2,1
2. 2, dp+1, dp+1,2
3. 1, 1,2,2_1+2

PO TRAFIONYM (bez CH) 1,1+3+4 - Z LEŻENIA NA PLECACH, TWARZ DO GÓRY, NOGI DO PRZECIWNIKA:

LAW:
1. d+1, WS+4,3_d+4,3

HEINO:
1. d+1, WS+4,4_WS+1, d+1

BRYAN:
1. d+1, WS+3_WS+1+2_WS+1

JIN:
1. d+2, WS+4,4_WS+1,2

NINA:
1. d+1, d+3,2
2. d+1, d+4,1, p,p+3_P+1+2



TEKKEN 4

Poniższe zagrania do tej jakże często wyzwanej w TK4 postaci podesłał Kamil "Cinciu" Pijanka.

STEVE FOX:

1. p+4,2, 2,1[~T],1, p+1
2. p+4,2, 1 dp+1,2,1, dp+1+2
3. p+4,2, 4,1, dp+1+2
4. p+4,2, 1, 1, 1, p,p+2
5. p+4,2, 1,2,1 [~T],2
6. p+4,2, 2,1 [~T], 1,1,(1),2
7. p+4,2, 3,1 [~T], 1,p+1

STUN COMBOS:

1. dp+1,2,2, 1,2,1,2, 2,1,d+2
2. dp+1,2,2, 1,2,1,2, 2,1 [~T] 1,1,(1),2
3. dp+1,2,2, 1,2,1,2, 2,1 [~T],p+2
4. dp+1,2,2, 1,2,1,2, 2,1 [~T] 2
5. dp+1,2,2, 1,2,1,2, 2,1 [~T] 1,p+1
6. dp+1,2,2, 1,2,1,2, d+2, 1, p+1
7. dp+1,2,2, 1,2,1,2, 1,2,(1),2
8. dp+1,2,2, 2,1,2,2,1,d+2
9. dp+1,2,2, 2,1,2, 2, dp+1+2
10. dp+1,2,2, 2,1,2,2, p,p+1
11. dp+1,2,2, 2,1,2, 2, p,p+2

LISTY

[...] Czy sprzedasz mi kartę pamięci z seyvem do TEKKENA 3 (jest na niej uaktywniony Devil) i TEKKEN 3 (uaktywniony cios Leia Wulonga "zakłuwanie w kajdany")? Jeśli tak, to ile ano by kosztowało i gdzie mam się zgłosic w sprawie zakupu? []

Freddy Cruger Melek



Niestety, nie sprzedamy Ci takiej karty, gdyż jest bezcenna. Nie martw się jednak, ostotnia HIV cios przebąkiwał (jak zwykle), ze mo da sprzedonia Memorkę z "seyvem" do TTT (uaktywniony cios Lawo "dojenie krowy"). Zgłas się do niego - moze udo Ci się dogodoc (HIV Sorry, ale tę kartę już pogonitem. Obecnie mom na stonie cios Xiaoyu - "lubię twarde").

[...] Czy można wysyłac ogłoszenia o sparring w VF4, ktore ukazą się na łomach Kącika? [.]"

Piotrek, e mail



Hmmm. Swego czasu podobny pomysł dotyczący TK3 przyjął się bardzo dobrze, czemu więc nie spróbować podobnego zabiegu w związku z VF4? Jeżeli okaże się, że pomysł cieszy się duzym zainteresowaniem z Waszej strony, w "Kąciku..." znajdą się ogłoszenia dotyczące poszukiwan sparring partnerow w VF4. Podsyłając ogłoszenia do "VF4 Sparring Partner" podawajcie: imię+nozwisko/ksywa, kontakt (odres zamieszkania, bądz e-mail czy telefon - nie zapominajcie o numerach kierunkowych), wiek oraz interesujące Was pod względem spotkan miasto/ abszar Polski



Przedstawiam pierwszą część opisu kilka prawideł, które pozwalają zrozumieć zasady DOA3. Jeśli pogodzimy się z tymi faktami, to zostaje już tylko czerpanie niesamowitej przyjemności z grania.

[mutti]salw@polbox.com

DOA3 - SYSTEM

Generalnie rzecz biorąc, rozróżniamy trzy podstawowe manewry:

ATAK, RZUT i REVERSAL

Pomimo ze reversale przez samą grę nazywane są "holds", to postanowiłem trzymac się bardziej tradycyjnego nazewnictwa, unikając niesciosło Zanim zagłębimy się w bardziej techniczne kwestie, należy pamiętac o podstawowej regule:

Atak wygrywa z rzutem, rzut wygrywa z reversalem a reversal z atakiem.

Skoro wiemy juz tyle, to przyjrzyjmy się teraz mechanikom rządzącym kazdą z tych kategorii.

ATAKI

Rozróżniamy trzy poziomy ataków: HIGH, MID oraz LOW. Pod wysokimi atakami mozna się schylic, a nad niskimi przeskoczyć. Ataki high i mid blokujemy wysoka, natomiast low - niska. Ataki na wszystkie wysokosci mozna wysdestepowac wystarczy przytrzymac z odpowiednim wyprzedzeniem kierunek i ubejść atak (najlepiej robic to z pewnego dystansu lub użyć ciosu sidestepującego). Ciosow obrotowych i szybkich serii (np kilka pięści jedna po drugiej) nie da się sidestepować. Na KAZDY atak mozna wykonać reversal (o odpowiedniej wysokosci). Specjalne efekty opisane są w sekcji "Reversal".

COUNTER BLOW - jeśli dany cios wchodzi podczas wykonywania ataku przez przeciwnika, rezultatem jest counter (podniesiona obrazenia z ciosu oraz specjalne właściwości typu juggle, critical hit etc.). Takze wszystkie uderzenia w plecy traktowane są jako counter blow.

HIGH COUNTER BLOW - jeśli dany cios wchodzi podczas animacji rzutu przeciwnika, rezultatem jest high counter (obrazenia wyższe niz counter blow oraz odpowiednio mocniejsze efekty np. wyższe wybicie przy juggle starterach). Takze trafiając DASHUJĄCEGO DO TYŁU lub skaczącego przeciwnika wywołujemy high counter blow.

CRITICAL HIT STATUS - po otrzymaniu critical hit przeciwnik dostaje jeden z wielu stunow, podczas ktorych mozе TYLKO REVERSOWAC. Critical hit uzyskuje się:

- trafiając przeciwnika atakiem, ktorego właściwością jest wywołanie critical hit (czy to normal hit, czy jako counter blow).
- trafiając blokującego nisko przeciwnika atakiem na mid.
- trafiając przeciwnika stającego na "śliskiej powierzchni", takiej jak SNIEG, WODA czy LOD.

Kazde uderzenie trafiające w zawodnika w stanie critical hitu traktowane jest jako counter blow. Podczas trwania stuna obrazenia z kazdego ciosu są redukowane. Kazdy z trzech rodzajow uderzenia wywołującego critical hit (czyli normal hit, counter blow lub high counter blow) pozwala na zadanie odpowiedniej ilości ciosów zestunowanemu przeciwnikowi - po ich otrzymaniu postac upada na ziemię. Następnej ciosow mozna zacząć na stunu spowodowanego przez high counter blow, potem normal hit, a najmniej na counter blow. Ilość tę zmniejsza też "śliska powierzchnia". Specjalne właściwości opisane są w sekcji "efekty uderzeń".

OPOŹNIANIE - bardzo istotny element ataku, który służy myleniu przeciwnika. Kazdy z zaprogramowanych ataków w serii (np. Jann Lee: P,P,P,P) mozna do pewnego stopnia opóźnić. Przy wykonywaniu kombinacji z opóźnieniem MOŻNA być przyuczonym, gdyż rzut trafia wtedy podczas recovery (ma) poprzedniego ciosu, natomiast następny jeszcze się nie zaczął (atakujący nie nacisnął jeszcze kolejnego ataku w sekwencji).

CLOSE HIT - niektore ciosy zadają większe obrazenia z małej odległości - jest to wyszczególnione przy ich opisie.

RZUTY

Istnieje szesc kategorii rzutów:
- na stojącego (wyprostowanego) przeciwnika
- na kucającego
- na leżącego
- na wybitego w powietrze
- catch throw
- hit throw

Rzuty wysokie wchodzą w wyprostowaną postac, a rzuty niskie w schylanego przeciwnika (z tyłu i z przodu). Niski rzut łapie też Brada Wanga leżącego na ziemi (jesli jest to leżenie - postowa) oraz Helenę w postawie Bakuhat. Rzuty na leżącego oraz kucącego przeciwnika mozna wykonać tylko w danej odpowiedniej sytuacji. Catch throws to rzuty o specjalnych animacjach, ktore są WYJĄTKIEM od reguły "atak kontra rzut", ponieważ przerywają one ataki przeciwnika. Jednak, jako że nie są atakami, zwykły rzut WYGRYWA z catch throw. Ostatnia kategoria - hit throws - to rzuty, ktore są gwarantowane jeśli odpowiedni cios dosięgnie przeciwnika. Przykład: Tina wykonuje d/p,d/p+K,P+F - jeśli kalana trafi, to Tina zaraz po nim wykona rzut. Jesli jednak cios zostanie zablokowany, to i rzut nie dochodzi do skutku.

Poza wymienionymi, dochodzą jeszcze trzy podkategorie rzutów:
- set up throws
 - multiparts
- a ścianę

Pierwsze zadają małe obrazenia lub nawet żadnych - wystawioną one przeciwnika na dalszą (gwarantowaną lub nie) akcję, wykonujący rzut ma przewagę. Jeśli set up throw wejdzie na counter lub hi counter, to rzucony ma większe opóźnienie. Multipartsy z kalmi to rzuty kilkusegmentowe, ktore mogą miec początek w kazdej z głównych kategorii (nie ma tylko multipartsow z ziemi). Są dwie kategorie rzutów a ścianę - jest to albo rzut ze specjalną animacją (np. Brad Wong: p+F+P), albo rzut, ktory posyła przeciwnika na wall hit (np. Zack - d/p,d/p+P+F).

W czasie critical hit status (czyli rozmaitych stunów) postac NIE MOŻE być rzucona. Nie mozna tez rzucić, jeśli przeciwnik wykonuje cios (wyjątkiem są catch throws).

COUNTER THROW - jeśli rzut wejdzie w inny rzut, to rezultatem są wyższe o 25% obrazenia lub specjalne efekty w przypadku set up throws.

HI COUNTER THROW - jeśli rzut wejdzie w momencie wykonywanie przez drugą postac reversalu, to obrazenia podnoszą się o 50%.

Rzutow nie mozna łakawac, nie mozna tez wyrwac się ze specjalnych rzutow. Mozna to zrobic w przypadku rzutów zwykłych (naciskając P+F) oraz multipartsow (rzutow łączonych), wykonując tę samą kombinację, co przeciwnik (dla danego segmentu).

REVERSALE

Wysokosci reversali odpowiadają ciosom: HIGH, MID oraz LOW. Rozróżniamy trzy klasy reversali:
- zwykłe (posiadane przez kazdą postac)
- specjalne (tylko Lei-Fang oraz Bayman)
- porties (tylko Gen-Fu, Kasumi oraz Lei Fang)

Specjalne reversale zabierają więcej obrażeń niz zwykłe, ale w razie zastosowania przez przeciwnika rzutu, damage też jest większy. Pomnes mają tylko dwa poziomy - high+mid oraz low. Nie dają one żadnej korzyści, poza przerwaniem ataku wroga. Teleport Kasumi jest wyjątkowy, więcej na jego temat przy okazji opisu Kasumi. Wiele ciosów nie jest reversowanych w normalny sposob - postać reversująca schodzi z drogi ciosu i znajduje się za plecami przeciwnika - zależnie od wykonanego ciosu zdąży posadzić rzut w plecy, juggle starter lub nawet nic (zostanie to wyszczególnione przy opisie postaci).

COUNTER HOLD - jeśli wykonasz reversal bardzo blisko momentu uderzenia, to zewoscuje to bonusem 25% do obrażeń.

NI COUNTER HOLD - jeśli zaś wykonasz reversal idealnie w momencie trafienia, damage wzrasta o 50%.

Z większości stunów (critical hit status) mozna się wyrwać wykonując reversal (narażając się tym samym na rzut). Będąc odwróconym tyłem NIE MOŻNA wykonywać reversali. Reversale wykorzystują ściany identycznie jak rzuty.

ŚCIANY

Po otrzymaniu silnego uderzenia postac jest zbita z nóg, a jeśli z tyłu znajduje się ściana, to mozliwe są trzy warianty:

- postac leci na ścianę pod ostrym kątem i odbija się od niej, otrzymując dodatkowe obrazenia.
- postać uderza w ścianę z duzej odległości i zsuwa się po niej.
- WALL HIT - postac z niedużej odległości, mniej więcej prostopadle uderza w ścianę.

Własnie WALL HIT pozwala na GWARANTOWANE kontynuacje. Po odbiciu od ściany postac powoli upada na ziemię - jest traktowana jak podczas critical hit status, ale NIE MOŻE reversować. Mozna teraz założyc juggle, ale jeśli klient odbije się od ściany DRUGI RAZ, to zsuwa się po niej i nie mozna już dołożyc obrazeń. A więc schemat combo powinien wyglądać: wall hit >>> juggle starter >>> juggle zakonczony ciosem dobijającym do ściany (większy damage). W momencie spływania po wall hit mozna też zastakować łzejszymi atakami, tym samym sprowadzając przeciwnika do normalnego critical hit (mozе on reversować) - wtedy gwarantowany damage się kończy, ale jeśli przeciwnik źle zareversuje, to mozna go znowu posłać na ścianę (mechanika wall hit zeruje się) lub rzucic.

SPECJALNE EFEKTY UDERZEŃ

Śliskie powierzchnie - w wodzie, na lodzie i śniegu kazde uderzenie wywołuje critical hit status. Postacie mają też wtedy większą tendencję do straty równowagi.

Limbo stun - w skroce LS. Trafiano odpowiednim ciosem w odpowiedniej postawie postac otrzymuje specjalny stun, kiedy trzyma się za plecy i odwraca tyłem. JEST WTEDY CAŁKOWICIE BEZBRONNA. Atakujący ma wtedy czas na odpowiednie combo, zakonczone juggiem.

Guard break - niektore mocne uderzenia powodują rozbicie blaku przeciwnika. W tym wypadku postac traktowana jest jak podczas critical hit status, mozе więc i reversowac.

Force Crouch - są techniki, ktore wymuszają schylenie przeciwnika - mozе an wtedy i reversowac. Jesli tego nie zrobi atakujący ma mozliwość niskiego rzutu.

STANCE

Rozróżniamy closed oraz open stance. Closed ma miejsce, jeśli obie postacie mają tę samą (np. prawą) nogę z przodu. Ma to znaczenie dla efektów uderzenia, np. LS.

Ta wszystka tym razem, za miesiąc legenda i opis dla HITDMI ☐

Pila

KĄCIK GBA

17

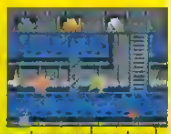
GAME BOY ADVANCE

PIGUŁA 'NIUSÓW'

W pierwszej połowie października w Internecie zaroiła się od plotek na temat nowej wersji GBA, która miałaby trafić na japoński cynek już w listopadzie. Zaczęła się od zamieszczanego w Edge szkicu i informacji opublikowanych na CVG. Potem poszło już z górki, a witryny zaczęły przescigać się w zamieszczaniu coraz mniej wiarygodnych informacji. I tak nowy GBA miałby mieć składany, oczywiście podświetlany ekran (Sharp), cztery obsługiwane prawym kciukiem przyciski (zamiast 2 w GBA), silniejszy procesor, więcej RAM-u i mały akumulatorek starczający na 10 godzin zabawy, wszystko to przy zachowaniu pełnej kompatybilności wstecznej za równowartość 10000 Jenów (ok. 330 zł). Jak na razie NINTENDO nie zaprzeczyło tym plotkom, jednak bardzo mała prawdopodobne jest, by firma produkująca najlepiej sprzedający się handheld w historii z własnej woli, bez wyraźnej przyczyny i na przekór logice wypuściło nowy, o wiele droższy w produkcji model konsoli. Tak więc jeśli planujecie kupić na Gwiazdkę nową kieszonkowcę, nie wahajcie się ani chwili. GBA rządzi i rządzić będzie jeszcze długo – gwarantuję ☐ [KILu]



NINTENDO wypuściło kolejną porcję informacji na temat "adwensowej" odsłony POKEMONów. Podobnie, jak poprzednicy z GBC, gra dostępna będzie w dwóch wersjach - Ruby i Saphire. Zmianą w stosunku do poprzednich wersji będzie zastąpienie Pokedexa bardziej uniwersalnym Pokeman Navigatorem. Dajdzie też służący do przechowywania cukierków, zwiększających możliwości naszych podopiecznych Pollock i trzy dostępne od początku zabawy Pokemany (dysponujący ognistymi atakami Achama, trawiasty Kimari oraz błotny Mizugaru patrafiący pochłaniać HP przeciwnika), jednak chyba najistotniejszą zmianą będzie dodanie trybu Battle dla 4 Graczy (2 na 2). Obie wersje pojawią się w Japonii już 21 listopada, reszta świata paczekać będzie musiała jeszcze przynajmniej pół roku ☐ [KILu]



Na początku lat 90 posiadacze najpopularniejszych w tym okresie maszynek Amigi, PC, SNES-a i Segi Genesis uraczeni zostali grą, o której do dziś wielu z Was zapewne pamięta "The Lost Vikings", bo o niej mowa, była niepowtarzalnym, przepełnionym humorem platformerem (a może raczej grą logiczną?), w którym Gracz, sterując jedną z trzech, dysponujących charakterystycznymi tylko dla siebie umiejętnościami, postaci pokonać musiał 35 pełnych łamigłówek plansz. TLV jest pierwszą z trzech klasycznych gier, jakich wydanie na GBA zapowiedział znany wszystkim doskonale BLIZZARD (a mówiąc dokładniej nowo utworzony BLIZZARD CLASSIC ARCADE) - oprócz "Vikingów" w połowie 2003 roku dostaniemy jeszcze swoją grę akcji - BLACKTHORNE, oraz znane ze SNES-a wyścigi ROCK N' ROLL RACING ☐ [KILu]

Jazz Jackrabbit, bohater jednego z najlepszych dwuwymiarowych platformerów na PC jeszcze w tym roku trafi na GBA. Stanie się to za sprawą grupy JALECO ENTERTAINMENT (nowopowstały team składający się z członków byłego JALECO I VR1 ENT.), która właśnie nabyła prawa do tego tytułu. Nie ujawniano niestety żadnych szczegółów na temat nowej odsłony Jazza, pewne jest jednak, iż nie będzie to konwersja ani remake, wiadoma również, iż w grze znajdzie się wymagający tylko jednego certa tryb Tournament dla czterech Graczy (prawdopodobnie zabraknie jednak znanego z PC Cooperative). Premiera w okolicach Gwiazdki.☐ [KILu]



MAJESCO oficjalnie potwierdziło wydanie sequela IRIOIN - swietnej graficznie i zawodzącej pod każdym innym względem strzelaniny pseudo-3D, jednej z pierwszych gier na GBA. Shinen wziął sobie do serca uwagi Graczy i oprócz lepszej fabuły dodał samej rozgrywce głębi. Gra składać się będzie z 15 leveli przeplatanych spotkaniami z 32 potężnymi bossami, liczba rodzajów "normalnych" przeciwników zamyka się natomiast w 200 (!). Nasz pojazd, oprócz trzech podstawowych broni korzystać będzie mógł z power-upów zwiększających ich liczbę do 9, co - jeśli weźmiemy pod uwagę, iż każde z sześciu dodatkowych działek posiada trzy poziomy ataku - daje nam niezliczoną ilość kombinacji. Zmieni się też sposób przedstawienia akcji, która teraz ukazana będzie bardziej z góry, zapewniając nam szersze pole widzenia. Nie zapomniano też o oprawie dźwiękowej - gra korzystać będzie z jednego z najlepszych silników dźwiękowych dla GBA. Czyżbyśmy w końcu doczekali się naprawdę dobrego, nie będącego remake'iem ze SNES-a spaceshootera? O tym przekonamy się w pierwszym kwartale 2003 ☐ [KILu]

SUPER GHOULS'N GHOSTS

a kto miał C-64 niech już płacze...



Gra, która dawno temu została ochrzczona jako jeden z tytułów wszech czasów*, tym razem atakuje GBA. SUPER GHOULS 'N GHOSTS, bo to o nim mowa, jest kolejną konwersją z Super Nintendo. Jednak autorzy nie poszli na łatwiznę i poza tradycyjnym podrasowaniem grafiki, dodali też nowe poziomy (m.in. z wersji arcade NES-a i Genesis), dzięki czemu każdy, kto namiętnie zagrywał się w G'n'G, z miłą chęcią powróci do wersji kieszonkowej.

SUPER G'n'G zalicza się do grona typowych platformerów 2D. Fabuła gry jest banalna, ale wprowadza odpowiedni klimat. Zły imperator porwał piękną księżniczkę Prin Prin, a jedyną osobą, która może ją oswobodzić, jesteś Ty, przystojny Arturze - mój Czytelniku.

W trakcie gry przyjdzie nam zmierzyć się z siedem bardzo zróżnicowanych poziomów. Rozgrywka jest liniowa i wymaga od nas przede wszystkim zręczności i dobrego refleksu. Po drodze napotkamy mniej lub bardziej przyjazne monstra, które będziemy mogli "uciszyć" za pomocą kilku dostępnych broni: sztylet, lanca, kosa, pochodnia i łuk. Dodatkowo przed atakami chroni nas również zbroja, która równocześnie (w zależności od rodzaju) poszerza atrybuty naszej broni. Na końcu każdego z etapów czeka nas tradycyjna rozprawa z bossem. Na niektórych wystarczy zaledwie kilka minut, inni sprawią nam znacznie więcej kłopotu.

Największą zaletą gry jest bardzo ładna grafika oraz ogromna grywalność. Mimo iż minęło już kilka lat od premiery na SuperNes, tytuł ten nadal zachwyca perfekcyjnym wykonaniem. Niestety, odbiło się to na konwersji. GBA nie jest w stanie pociągnąć tak mocnego engine'u i czasem gra "lubi sobie pochrupać". Poziomy są zróżnicowane tematycznie i ogląda się je z ogromną przyjemnością. Podobnie sama rozgrywka, która choć nie wymaga zbyt wiele myślenia), to wciąga na maksa. Kiedy włączycie G'n'G - nikt i nic nie zdoła Was oderwać od konsoli. I dobrze, bo przecież czeka na Was horda potworów i piękna niewiasta.☐ [skizo]



GAME BOY ADVANCE WERDYKT — CAPCOM — PLATFORMÓWKA

8 | 8 | 9 | 8+

wspaniała grafika

czasem trochę "chrupie"

PERYFERIA: 1 GRACZ

WORMS WORLD PARTY

GBA zarobaczony



W końcu, po wielu miesiącach oczekiwania (gra miała pierwotnie ukazać się na wiosnę!) dostaliśmy od TEAM 17 'adwensową' wersję jednego z ich flagowych produktów: WORMS WORLD PARTY, znanej każdemu zwolennikowi taktycznej turówki, lub - jak kto woli - arcygrywalnej, multiplayerowej rzeźni. Niestety, już na wstępie stwierdzić muszę, iż moje oczekiwania nie do końca zostały spełnione - "gra właściwa" owszem, z trudem daje się odróżnić od pierwowzoru, gorzej jednak z całą resztą. I tak, pod nóż poszedł edytor teamów (można na szczęście wybierać predefiniowane drużyny w trybach Deathmatch i Multi) i - co gorsza - to, co w oryginale stanowiło kwintesencję samodzielnej gry, czyli 80% misji i cały tryb treningu. Co by jednak nie mówić zabawa w Multi na jednej konsolce (brakuje niestety obsługi kabla LINK) jest WYŚMIENITA i niewiele tylko ustępuje "dużym" wersjom WORMSów, dlatego też z pełną odpowiedzialnością polecam tę grę każdemu, kto chce rozruszać grupkę znajomych nie mającą dostępu do konsoli stacjonarnej. Słowem - od tej chwili praca w Twoim biurze przestanie wiać nudą. (...) PS. Szóstka w ocenie czeka dotyczy trybu Single Player.☐ [KILu]



GAME BOY ADVANCE WERDYKT — TEAM 17 — PARTY GAME

7 | 6 | 8 | 8/6

grywalność w Multi

braki w otoczce

PERYFERIA: 1-4 GRACZY (1 GBA)

Piła

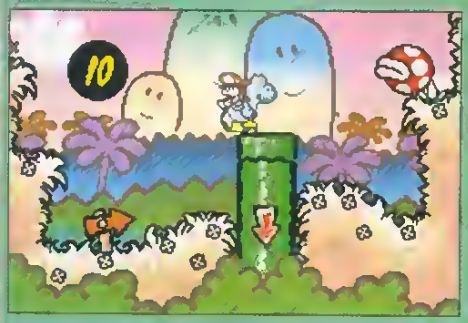
YOSHI'S ISLAND
SUPER MARIO ADVANCE 3
skulla, nie mogę mu dać "10";-)



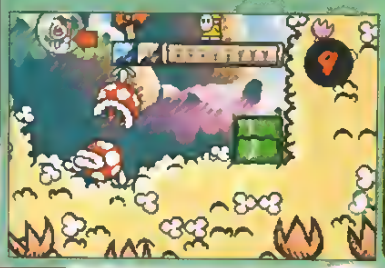




Recenzując poprzednią część przygód Mario nie przypuszczałem że zaledwie kilka miesięcy później będzie mi dane grać w tytuł bijący wspomniany produkt na głowę. Byłem w błędzie - YOSHI ISLAND ostatnia gra z cyklu 'Super Mario World' i zarazem trzecia z serii 'Super Mario Advance' (ciekawe który z tytułów Nintendo przeniesie na GBA jako następny - może Super Mario RPG ?) już w pierwszej chwili skłania do refleksji jakież to diabelskie siły musiały czuwać nad wielkim "N" podczas konwertowania tejże ze SNES-a na którego wersja wspomagana była przecież siedzącymi w carcie dopalaczami (użyta tylko w przypadku Yoshi ego kość Super FX2, mieno ją też wykorzystać w anulowanym Star Fox 2). Tak - oprawa wręcz powala. Pastelowe kolory, jasne, ręcznie rysowane (podobnie zresztą jak cała grafika) i świetnie animowane tła genialnie naszkicowane postacie i niesamowity, bijący z ekranu "feeling" (Baby Mario rządzi!) nie pozwalają oderwać się od GBA choćby na chwilę. Jedyną niewielką skazą w tym dopieszczonym do granic możliwości produkcie jest minimalnie zwalniająca animacja - dzieje się to jednak bardzo rzadko i na pewno nie rzutuje



na ogólny wizerunek dzieła mistrzów gatunku. YS jest grą o niebo bardziej rozbudowaną od poprzedniczki, jest od niej także dłuższa (6 światów, po 8 poziomów każdy + niesamowicie zakręceni bossowie, mini-gry i oczywiście sekretne plensze) i bardziej grywalna. Nasz bohater - noszący na grzbiecie zgubionego przez bociana Baby Mario smoczek Yoshi - posiada umiejętności niespotykane wcześniej w platformerach "N", potrafi np. wzorem Kliby ego pochłaniać przeciwników czy przeistaczać się w pojazdy, np. Yoshicopter. Gra ociekła humorem lepiej wyważono też poziom trudności mimo iż ukończenie niektórych plansz na 100% stanowi prawdziwe wyzwanie, frustrujące momenty występują rzadziej, niż w SMA2. NINTENDO tradycyjnie już obok "gry właściwej" umieściło w swoim nowym produkcie klasyczny Mario Bros., tym razem jednak poszło o krok dalej i dodatkowo dodało niezwykle przydatną możliwość wprowadzenia konsolki w stan uśpienia - możemy więc teraz przerwać zabawę w dowolnej chwili nawet na kilkadziesiąt minut, nie przejmując się stanem bateri. Wszystko to czyni YOSHI ISLAND najlepszym platformerem na GBA i jedną z najlepszych gier w blisko dwudziestoletniej historii gatunku. Obowiązkowy zakup dla posiadaczy GBA. ☐ [KiLu]



GAME BOY ADVANCE **WERDYKT** NINTENDO PLATFORMER

całokształt 9 | czasem minimalnie zwalnia 9 | 9+

PERYFERIA: 1-4 GRACZY (SINGLE CARTRIDGE)

GAME BOY ADVANCE
PIGUŁA 'NIUSÓW'

Na oficjalnej witrynie NINTENDO znaleźć można informację, że już w pierwszym kwartale 2003 roku na GBA trafi SIM CITY 2000 - doskonała, bardzo rozbudowana gra ekonomiczna znana posiadaczom (m.in.) PC. Za konwersję ze SNES-a odpowiada team DESTINATION SOFTWARE, nie są niestety znane szczegóły dot. tego przedsięwzięcia. Warto dodać, że DESTINATION ma w najbliższym czasie wydać kilka innych gier, na temat których wiadomo bardzo mało, m.in. GTA3, MOH:U i długo oczekiwany, korzystający z silnika "Blue Roses" (RAYLIGHT STUDIOS) WING COMMANDER PROPHECY ☐ [KiLu]



SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO wspaniała, capcomowska gra z gatunku action-puzzle znana doskonale bywalcom salonów i posiadaczom konsol SEGI i SONY trafi na GBA. O co chodzi? Jak to w klonach TETRISa bywa, układamy spadające klocki, starając się, by obok siebie znalazły się jak najwięcej elementów tego samego koloru. Czym więcej reakcji łańcuchowych uda nam się wywołać, tym większych szkód doznа nasz opanent (...co zobrazowane zostanie w centralnej części ekranu, gdzie "walczą" znane z SF i Darkstalkera postaci w wersji "super deformed"). Gra posiadać będzie kilka trybów Multiplayer i pojawi się w sklepach pod koniec stycznia 2003 ☐ [KiLu]



Oprócz wzbudzającego wiele kontrawersji, przeznaczonego dla "dużych" konsol BMX XXX, ACCLAIM w najbliższym czasie wyda też inną grę z małymi rowerkami w roli głównej - DAVE MIRRA 3. Przygotowywana przez FULL FAT wersja na GBA zawierać będzie 14 leveli porozrzucanych po tak egzotycznych lokacjach, jak chińska pagoda czy plac budowy nawych parków, dojdą też nowe triki, rowery i postaci (z możliwością edycji "parametrów"). Zastosowany wcześniej w nie złym AGGRESSIVE INLINE silnik pozwolił twórcom na umieszczenie w grze utworów (wraz z wokalami) tak znanych zespołów, jak Green Day. DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 3 trafi na nasz rynek na przełomie listopada i grudnia ☐ [KiLu]



Zjawiska popkultury, jakim w pewnych kręgach niewątpliwie jest SPY VS SPY (przez Was kojarzone zapewne z doskonałą grą na 8 i 16 bitowe platformy), prawdopodobnie już niebawem trafi na GBA i inne konsole, na które wydawaniem gier zajmuje się TDK Mediactive. Firma wykupiła właśnie licencję od E.C. Publications - wydawcy popularnego w Ameryce MAD Magazine i już niedługo zacznie prace nad grą z tej serii, prawdopodobnie remake wspomnianego na początku przeboju. Czekamy w napięciu ☐ [KiLu]



Na GBA ukazała się własnie gra HUGO THE EVIL MIRROR, a w zasadzie HUGO LUSTRO ZŁA. To skandynawska, wzorowana na "Snow Bros." i "Puzzle Bobble" zręcznościówka, nb całkiem niezła - oferuje bowiem możliwość wybrania w menu języka polskiego. I choć w grze nie ma za dużo tekstów, jest to fakt godny odnotowania - GBA, mimo że skierowane do nieco młodszego odbiorcy, cierpi na niedostatek gier przeznaczonych dla NAJmłodszych, a polskojęzyczny HUGO przynajmniej częściowo zapełnia tę lukę ☐ [KiLu]

DRIVER 2
ADVANCE
dobre chęci to nie wszystko





DRIVER 2 ADVANCE był kolejnym po WORMSach tytułem, od którego oczekiwałem bardzo wiele i z zapartym tchem odliczałem dni do premiery. Klimat lat 70. i 80., swoboda, egzotyczne, tętniące własnym życiem lokacje - to lubię! W wersji na GBA znajdziemy dwa wielkie miasta i wszystkie znane z pierwowzoru tryby (Chase, Getaway, Trailblazer, Checkpoint, Survival i Freeride), jest też znana z drugiej części gry możliwość wysiadania z auta w dowolnej chwili. Brzmi nieźle, prawda? Taaak... Ograniczenia sprzętowe dawały o sobie znać już na PSX, gdzie gra była wolna i miejscami niedopracowana. SENNARI nie dało jednak za wygraną i posiadaczom GBA obiecywało złote góry. Niestety, na obietnicach się skończyło - zastosowany raycastingowy engine X2 pozwala może na generowanie ogromnych miast, zupełnie nie radzi sobie jednak z fizyką i kolizjami, które przecież były tak istotnym elementem pierwowzoru.

Czuć co prawda różnicę w prowadzeniu poszczególnych aut, jednak ogólnie system jazdy nie może się równać z tym znanym z PlayStation. Mieszane uczucia budzi też system misji - zastosowano znany dobrze schemat (jedź z punktu A do B, zgub "ogon", rozwal gościa w furgonetce, ukradnij auto i wróć do kryjówki...), wykonywanie podobnych zadań z czasem zaczyna jednak nudzić, a w dalszej części gry frustrować (te kolizje!). Jedyne, co autorom naprawdę wyszło, to muzyka - jest równie dobra, jak na PSX i to właśnie ona tworzy 3/4 klimatu. Gra, podobnie jak poprzedniczka, wzbudza mieszane uczucia i podoba się prawdopodobnie tylko fanom serii, którzy mogą dodać do oceny końcowej jedno 'oczko'. ☐ [KiLu]

GAME BOY ADVANCE **WERDYKT** INFOGRAMES SAMOCHODÓWKA

muzyka! 6 | braki w wykonaniu 7 | 6 | 6+

PERYFERIA: 1-4 GRACZY (MULTICARTRIDGE)

NOWY KONKURS W PORTALU

REVOLUTION.PL
POLSKI PORTAL MŁODZIEŻOWY

http://genezis.revolution.pl/kankurs.php

Kankurs polega na przedstawieniu w dowolny sposób swojej Wymarzonej Gry, może to być dokładny opis, rysunek, czy cokolwiek. Przede wszystkim będziemy zwracać uwagę na pomysł i prezentację Waszych prac. Możecie je przesyłać do 30 listopada 2002, na adres jam@psxextreme.pl

Do wygrania jest m.in. GameBoy Advance!

Pila

Kącik SPORTOWY 33



Buenas tardes! Co za miesiąc, co za tydzień, co za dzień! Jest coraz ciekawiej, a w całym tym jesiennym zamieszaniu najbardziej rozbawił mnie obywatel Boniek. Jego powołania do kadry są po prostu na tyle powalające, że ja Wam dobrze radzę: sprawdzajcie przed każdym meczem reprezentacji nazwiska wszystkich nominowanych - jest szansa, że znajdziecie tam swoje! Ja nie chcę nic mówić, ale kiedyś strzeliłem gola w podstawówce starszakom z 8 „c", poza tym nieźle wymiatam w PES-a, więc... Hmm, po porażce z Łotwą całą swoją uwagę skupiłem właśnie na drugiej części mistrzowskiej piłeczki z obozu KONAMI, szarpię od kilku dni i wrażenia mocno przeciętne; jednak WE6 jest chyba wyraźnie lepsze. Piszę „chyba", bo na razie zbyt mało grałem, a po szczegóły odsyłam do pierwszej części recenzji. Ukazanie się PES2 na rynku zmobilizowało mnie też do zamieszczenia w "Kąciku..." cyklu porad, czysto od strony technicznej. Dzięki jednemu z naszych Czytelników przeczytać możecie w bieżącym wydaniu parę konkretnych uwag - pisanych jeszcze na podstawie WE6, przy czym gry w tym aspekcie niewiele się różnią i wszystko znakomicie pasuje do PES2. Coś jeszcze chciałem... Aha, Liga ISS-a pomału dobiega końca, zastanawiamy się teraz wspólnie z GOPĄ nad zorganizowaniem dużego turnieju. I tu jest problem: ja skłaniam się ku PES-owi, GOPA z kolei jest za ISS PE2 na Szaraka. Proszę więc o obfitą korespondencję od ewentualnych zainteresowanych, za którą z tych gier się opowiadają. Proszę łez o zalew listów poświęconych wszystkiemu, co wiąże się z PES2 (taktyki, ustawienia itd.) - najciekawsze rzeczy nagrodzę i umieszczę za miesiąc. Saludos! [Shivuchna]

PS: Przypominam wszystkim o Lidze ISS-a, 6 października (niedziela) punkt w południe! Postaram się wpaść:).

Kontakt: shiva@psxextreme.pl, 0600 454 768, listownie na adres Redakcji z dopiskiem "Kącik sportowy"

Thanks to January z Tychów, Bogdan Trepisz, Molo Jaskolka, Damian Osnogorski Mentos, Luzak_san (oryginalne jak opery mydlane ;), popo i Jacek Wiermuchowski z Łodzi (masz rację, dobrze kombinujesz!)

LIGA ISS-A

Aktualna Tabela:

1. Kostecki G.	25m.	16-7-2	72-37	55pkt.	(+35)
2. Prądki B.	25m.	17-3-5	76-40	54pkt.	(+36)
3. GOPA	22m.	16-5-1	58-19	53pkt.	(+39)
4. Oudzicz B.	24m.	13-6-5	70-41	45pkt.	(+29)
5. Borkowicz S.	23m.	14-3-6	51-34	45pkt.	(+17)
6. Polok M.	20m.	14-2-4	61-40	44pkt.	(+21)
7. Komisarczyk T.	22m.	13-4-5	65-35	43pkt.	(+30)
8. Sobel A.	22m.	13-3-6	76-54	42pkt.	(+22)
9. Herman R.	19m.	11-4-4	62-42	37pkt.	(+20)
10. Kołodziej M.	18m.	11-3-4	57-32	36pkt.	(+25)
11. Rusak E.	22m.	10-6-6	51-41	36pkt.	(+10)
12. Koszuba O.	17m.	10-2-5	55-38	32pkt.	(+17)
13. Sobel B.	24m.	8-7-9	65-64	31pkt.	(+ 1)
14. Viruss	23m.	9-4-10	55-65	31pkt.	(-10)
15. Surma M.	15m.	8-3-4	40-25	27pkt.	(+15)
16. Basak K.	24m.	7-6-11	53-56	27pkt.	(- 3)
17. Jakacki P.	23m.	8-3-12	54-63	27pkt.	(- 9)
18. Banasiewicz B.	16m.	7-3-6	31-26	24pkt.	(+ 5)

Finisz Ligi zbliża się nieubłaganie i - co najlepsze - czołówka jest niewiarygodnie wyrównana! Następna kolejka może już wyjaśnić, kto zostanie zwycięzcą, w każdym bądź razie scenariusz ułożył nam się niczym w najlepszych filmach Hitchcocka. Szanse na mistrza ma praktycznie kilka osób, ale ja nie o tym - ludziska, nawet jeśli zajmujecie niższe pozycje (tak jak ja:), zjawiajcie się na kolejnych spotkaniach! Ostatnio brakowało kilka osób i znów zrobiły się horrendalne zaległości, spójrzcie tylko na liczbę rozegranych meczy przez czołówkę. Niektórzy już kończą (vide dwa pierwsze miejsca Grzesiek i Błazej), podczas gdy niektórzy ledwo minęli półmetek (Kaszuba, Kołodziej) UWAGA! Następny termin to 17 listopada, punktualnie w południe. Proszę WSZYSTKICH o przybycie, będziemy m.in. ustalać ewentualne rozgrywki drugiej edycji Ligi i, przede wszystkim, nadrabiać meczowe zaległości.

Główkujemy też ostro z GOPĄ nad jakimś dużym, ogólnopolskim turniejem - szczegóły wkrótce. A obok wrzucam aktualną, skróconą tabelę.



Nul, zero absolutnie! W tym miesiącu na adres redakcyjnych progów nie dotarła żadna kaseta z wynikami do THPS3, więc sam nie wiem, czy jest sens kontynuować rubrykę. Pasturujcie się tym razem bardziej, albo od przyszłego miesiąca wyrzucam rekordy - na ich miejscu zagości coś innego. Sytuację częściowo uratował Maciek, który sukcesywnie od jakiegoś czasu dostarcza miłe, niezłe w dodatku wyniki. Tym razem poprawił swój własny rekord z mapy w Tokio (no dwie minuty) oraz w poziomach Los Angeles i Downhill za jeden trik. A przy okazji: mpłynęło sporo maili, komentujących zamieszczaną w poprzednim "Kącika..." wizję idealnej Gry Skatekoordingowej autorstwa Bogusa. Padło trochę słów krytyki, mosa pochwał i ogólnie niezłe streszczanej polemiki - jak tylko znajdę miejsce, wrzucę ca kardziej ciekawe materiały.

Rekordy za "całość"

FOUNDRY	15,906,790	Maciej "Doman" Dominski, Kraków
LOS ANGELES	16,032,095	Grzegorz "Grego" Kuchnia, Nowy Sącz
RIO DE JANEIRO	43,790,387	Maciej "Doman" Dominski, Kraków
SUBURBIA	17,994,451	Maciek Witkowski, Starg. Szczeciński
SKATER ISLAND	16,680,363	Dariusz "Zorro" Wróblewski, Chełm
AIRPORT	25,479,900	Grzegorz "Grego" Kuchnia, Nowy Sącz
CANADA	19,050,201	Adam "Topola" Topolski, Warszawa
TOKYO	26,690,746	Maciej "Doman" Dominski, Krakow
DOWNHILL	11,120,540	Adam "Topola" Topolski, Warszawa

Rekord za jeden trik

FOUNDRY	11,879,285	Maciek Witkowski, Starg. Szczeciński
LOS ANGELES	12,800,580	Maciej "Doman" Dominski, Kraków
RIO DE JANEIRO	25,482,933	Grzegorz "Grego" Kuchnia, Nowy Sącz
SUBURBIA	15,511,860	Maciek Witkowski, Starg. Szczeciński
SKATER ISLAND	15,060,478	Maciej "Doman" Dominski, Kraków
AIRPORT	17,583,150	Dariusz "Zorro" Wróblewski, Chełm
CANADA	18,900,258	Adam "Topola" Topolski, Warszawa
TOKYO	16,981,636	Dariusz "Zorro" Wróblewski, Chełm
DOWNHILL	8,950,780	Maciej "Doman" Dominski, Kraków

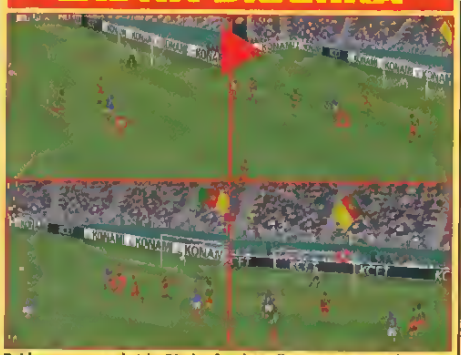
TRIK DO PES

Wiele osób psioczyło na KONAMI, że priorytetowy tryb PRO EVOLUTION SOCCER - Master League - udostępnili tylko w trybie dla jednego Gracza. Tymczasem - hopsiup, niespodzianka! Wpakuj PES-a do konsoli i postępuj według poniższych wskazówek: wskakuj w "Match Mode" i wybierz "Club Mode". Używając TYLKO pada wpiętego w pierwszy port ustaw drugiego gracza jako "Away Team". Wyjdź "trójkątem", po czym wybierz "Club Teams" raz jeszcze. Nic nie zmieniaj, tylko wyjdź do głównego menu. Teraz załaduj Save'a z Master League (jeśli go masz; jeśli nie, to po ptakach:) i w przedmeczowych opcjach wybierz "Cont. Settings". Następnie wystarczy tylko przesunąć drugi kontroler do swojej drużyny - i gotowe! Master League na dwóch nabiera dodatkowych rumieńców, hehe! [koso]

KONKURS NA NAJŁADNIEJSZĄ BRAMKĘ W ISS PRO EVO. 1&2 i PES

Cześć. Kiepsko to widzę. Jeżeli dalej będziecie przysyłać taką masę bramek (czyt. żadnych), to "Kącik bramkowy" pójdzie się kochać. Przypominam: bramki ślijcie najlepiej na Memorkach lub na kasetach VHS (wraz ze zwrotną kopertą i znaczkiem). [hauwo]

ŁADNA BRAMKA



Rajd prawą stroną boiska Djorkaeffa - dośrodkowanie po ziemi do Trezegue, który sprytnie piętką przedłuża do Anelki. Napastnik 'trójkolorowych' oddaje strzał nie do obrony - tuż pod poprzeczkę. Pod wędruje do Dawida Tracz ykowskiego z Łodzi.

TELEXTREME



No tak, tego się w sumie mogłem spodziewać. Nie nadeszła ani jedna poprawna odpowiedź na pytanie z poprzedniego miesiąca, mało tego - błędnych odpowiedzi było zaledwie kilka sztuk. Mistrzostwo świata przyznaję panu, który typował EURO 2002 i grę "Tony Chawk" (tak, przez "ch"). Przynajmniej usmiałem się zdrowo... Koniec końców pytanie przerzucam na bieżący numer - wygra ten, kto dobrze poszpera, a o to właśnie chodzi. Zatem

„KTÓRA GRA, JAKO PIERWSZA MIAŁA WYKUPIONĄ LICENCJĘ ZAWODOWEJ (DOWOLNEJ) ORGANIZACJI SPORTOWEJ?"

Na poprawne i niepoprawne odpowiedzi czekam do dnia 18 listopada. Dzwonić lub SMS-ować (to najprostszy sposób, pamiętajcie tylko by podać możliwie jak najbardziej zwięzłe odpowiedz, imię, nazwisko oraz pełny adres) można na numer telefonu: **0600 454 768**. Rzekłem.

PORADNIK DO WE6/PES2, KOPNIĘCIE PIERWSZE

Wspólnie z jednym z naszych Czytelników, Tomkiem Słupskiem ze Szczecina (pod i Memorkę są Twoje), prezentuję pierwszą część poradnika do WE6/PES2. Poradnik, który tak naprawdę tworzycie Wy - zbierali będę wszystkie sugestie i wskazówki, jakie tylko napłyną do Redakcji, sprawdzał, uzupełniał własnymi spostrzeżeniami i prezentował cyklicznie na łamach "Kącika...". Zastrzegam, że nie jest to tekst w formie opisu "jak grać", a raczej wskazówki dotyczące czysto technicznych zagadnień gier KONAMI. Wszystko starałem się ująć w jak najbardziej prostej formie, co by każdy bez wyjątku, nawet początkujący, mógł się szybko odnaleźć i skorzystać z zamieszczonych poniżej materiałów. Ruszamy, na początek drybling i kilka ciekawostek.

DRYBLING w PES/WE6/PES2

W WE6 wyeliminowano w wyraźny sposób indywidualizm zawodników znany z PES-a. Teraz biegnąc z „R1" nie można już w efektowny sposób mijać przeciwników skręcając na boki, co jakiś czas uprzedzając wślizg przeciwnika poprzez wypuszczenie piłki przed siebie. Teraz zawodnik z piłką jest dużo wolniejszy i w większości przypadków obrona łatwo go dogoni. W PES-ie Gracz nawet gdy był wolny, to podczas biegu z „R1", a szczególnie z „R2", często umiejętnie grając ciałem (rozpychając się) doprowadzał do upadku gonięcego go obrońcę, wychodząc na czystą pozycję. W WE6 (i częściowo w PES2) nie dość, że nawet wolny obrońca prędzej czy później (zależy raczej prędzej) Cię dogoni, to jeszcze zwykle wtrąśnie na zwycięzy w walce bark w bark, powalając na murawę. Wtedy można liczyć tylko na faul. Jeszcze bardziej niż sprint „R1" pogorszono bieg z „R2". W PES-ie był to bardzo dobry sposób poruszania się, ponieważ zawodnik trzymał futbolówkę blisko nogi (nie wypuszczał daleko) i - co najważniejsze - świetnie zastawiał się ciałem, często uniemożliwiając goniącemu go obrońcy zbliżyć się do piłki. W WE6 i PES2 bieg „R2" jest mniej użyteczny. Po pierwsze zawodnik biegnący w tym trybie zdecydowanie zbyt daleko wypuszcza sobie piłkę, co właściwie uniemożliwia jakąkolwiek próbę "kiwania się", bo zanim dobiegnie do piłki, zabierze mu ją obrońca. Po drugie, jak już wspomniałem, zawodnik biegu teraz wolniej niż w PES-ie (gdzie ten bieg dobrze się sprawdzał!) i nie zastawia się już tak dobrze ciałem. Jest łatwy do dogonienia przez obrońcę i zbyt łatwo można odebrać mu piłkę. Jedynie w niektórych przypadkach dobrze blokuje biegnącego rywala obrońca, ale zdarza się to bardzo rzadko. Efekt dreptania z „L1" całkiem wyeliminowano. Teraz podczas biegu trzymając „L1" zawodnik lepiej dryblingu, ostrzej skręca, robi lepsze zwody, lepiej się zastawia ciałem.

Programiści z KONAMI w zamian za pogorszenie szybkości zawodników niepoównywalnie wręcz usprawnili drybling. Teraz, kiedy zawodnicy nie zostawiają już obrońców w tyle zwykłym biegiem, dobre opanowanie zwodów ma naprawdę DUŻE znaczenie. Fenomenalnie wręcz sprawdzają się zwody podczas biegu z „R2". Cały sekret polega na tym, że wcale nie trzeba uaktywniać tego biegu, aby używać zwodów, jakie oferuje. A mowa oczywiście o ostrym skręcie o 45 stopni i lekkim odejściu w bok, po którym zawodnik ponownie biegnie prosto. Można to wykonać z dowolnego biegu, np. biegnąc normalnie (bez żadnego „R" i „L" wciśniętego), możemy zrobić ostry skręt wciskając po prostu kierunek **"na skos+R2"**, albo biegnąc z „R1", kiedy przed nami stoi obrońca można szybko nacisnąć **„góra+R2"** albo **„dół+R2"** (generalnie **„kierunek prostopadły do kierunku biegu+R2"**), aby wykonać "zagarnięcie" piłki w tę właśnie stronę, minięcie obrońcy oraz dalszy bieg w tę samą stronę. Oto kilka przykładowych sposobów minięcia rywala (wszystkie przykłady podane są dla zawodnika biegnącego w PRAWĄ stronę):

- biegnąc w dowolny sposób, kiedy jest przed nami jeden obrońca, ale są jeszcze za nim lub w pobliżu. Zbliżając się do niego naciskamy ↗+L1 albo ↘+L1 aby wykonać szybką-krótki zwód w wybraną stronę i minąć rywala. Tutaj również najlepiej jest wziąć sekwencję w momencie, kiedy obrońca robi wślizg lub próbuje nas zatrzymać (czyli jak najpóźniej), ale nie można tego zrobić zbyt późno. Plusem tego zwodu jest to, że zawodnik nie wypuszcza sobie piłki w wybraną stronę, tylko cały czas trzyma ją przy nodze, i nie jest w ten sposób narażony na łatwą stratę piłki na rzecz innych obrońców. Zaraz po udanym zwodzie należy wcisnąć →+L1, jeżeli chcemy znowu biec w prawo mając ciągle piłkę pod kontrolą, albo →+R2 jeżeli mamy drogę wolną i chcemy dynamicznie wypuścić piłkę trochę do przodu, zostawiając obrońcę daleko w tyle.

- biegnąc w dowolny sposób, kiedy jest przed nami obrońca. Zbliżając się do niego naciskamy ↗+R2 albo ↘+R2 aby wykonać zwód w wybraną stronę, nie zmieniając kierunku biegu. Identycznie jak w poprzednich przypadkach liczy się TIMING!!! Po wykonanym zwodzie możemy szybko przejść do innego. Możliwości mamy sporo: ↗+R2, ↘+R2, ↗+L1, ↘+L1, ↑+L1, ↓+L1. Zwody te można jeszcze dalej kontynuować, tak jak to opisałem w poprzednich przypadkach. Wychodzi nam już niezłe combo, które poprawnie wykonane daje dużo satysfakcji.

- biegnąc w dowolny sposób, kiedy jest przed nami obrońca, szybko naciskamy trzy razy L1, aby wykonać „przekładankę", po której można nacisnąć któryś z tych kierunków: ↗, ↘, ↑, ↓ aby wykonać zwód w żądaną stronę. Zamiast tego można również wcisnąć któreś z tych kombinacji, aby kontynuować combo: ↗+R2, ↘+R2, ↗+L1, ↘+L1, ↑+L1, ↓+L1, ↑+R2, ↓+R2, które można dalej kontynuować jak poprzednio.

- biegnąc w dowolny sposób, kiedy jest przed nami obrońca, szybko naciskamy trzy razy „R2", aby wykonać krótką „przekładankę", którą można kontynuować analogicznie jak w poprzednim przykładzie.

- biegnąc w dowolny sposób po skrzydle (najlepiej w pobliżu pola karnego), kiedy atakuje Cię obrońca można nacisnąć ←+R2, aby obrócić się z piłką i zwieść rywala. Dobrze działa na powolnych obrońcach.

W WINNING ELEVEN 6 zauważyłem też coś, o czym nikt chyba jeszcze nie napisał w żadnym poradniku. Kiedy zawodnik posiada umiejętność BF FAKE, to może zrobić bardzo efektowny zwód. Jak się go wykonuje? Jeżeli zawodnik jest prawonożny, to podczas zwykłego biegu, lub biegu „R2" (np. w prawą stronę) nie puszczając kierunku → wciskamy ↑ tak, żeby w efekcie było ↗ i puszczamy ↑ żeby było wciśnięte tylko → (w skrócie wygląda to tak → ↗ →). Zawodnik szybko przełoży piłkę z prawej na lewą nogę i lekko wypuści ją sobie do przodu. Świetna sprawa. Dla zawodnika lewonożnego kombinacja wygląda tak (jeżeli biegnie w prawo): → ↘ →. Niestety, zawodnik prawonożny może przełożyć piłkę tylko z prawej na lewą nogę i lewonożny vice versa. Zawodnicy obunożni (np. Argentyńczyk Zanetti) mogą to robić w obie strony. Można ten zwod jeszcze nieco ulepszyć. Dla prawonożnego → ↗ →+R2, a dla lewonożnego. → ↘ →+R2. Zawodnik wtedy przerzuci sobie piłkę z nogi na nogę, ale drugą nogą wypuści sobie piłkę do przodu. Bardzo efektowne i efektywne do mijania, kiedy jest tylko jeden obrońca. I od razu nasuwają się nowe combosy:

↑+R2 ↗ →+R2
3xL1 ↗ →+R2
3x R2 ↗ →+R2
↑+R2 ↗ → ↗+R2
itd.

Markowanie strzału w PES, WE6 i PES2 również zostało usprawnione. Teraz można wybrać, którą nogą i w którą stronę zamarkujemy strzał np. ↑+■+● albo ↓+■+●. Po markowaniu można również zastosować analogiczne combosy, których nie będę już wymieniał, bo każdy chyba się domyśla o co chodzi (jakby).

CIEKAWOSTKI w WE6/PES2

- kiedy zawodnik biegnie do bezpańskiej piłki można trzymać „R2" i kierunek przeciwny do futbolówki. Wtedy zawodnik podbiegnie na odległość około 1 metra, ale piłki nie dotknie. Zamiast tego będzie zastawiał się ciałem blokując ją przed zawodnikiem przeciwnej drużyny. Ważne aby oprócz „R2" trzymać kierunek przeciwny do piłki!

- ile razy narzekaliście, że gdy piłka wychodzi na aut wybita przez przeciwnika, Wam piłkorze jak głupi lecą do niej i czasami dotykają jej zanim wyjdzie na aut? W WE6/PES2 jest to lepiej rozwiązane. Kiedy wciśniemy jednocześnie „R1 i R2", uzyskamy pełną kontrolę nad zawodnikiem i nie będzie on automatycznie biegł. W koncu! Dotyczy to też dobiegania do podań w tempo i innych tego typu sytuacji, kiedy to zawodnikiem z „jedynką" nad głową i tak steruje konsola.

- w WE6/PES2 dodano nowe zagranie. Otóż, kiedy podamy górą do naszego zawodnika i naciśniemy „●", wykona on specjalne podanie głową. Nie będzie to zwykłe podanie, tylko dalekie, czasami przestopadłe podanie na dobiegą do dalej stojącego zawodnika. Momentami może być przydatne, ale czasami nie wiadomo, do kogo zawodnik w ten sposób podaje. Jak dla mnie na metę kontroli jest nad tym zmyślem. Kiedy „●" naciśniemy gdy piłka będzie już na wysokości klatki piersiowej piłkarza, wykona on standardowe podanie z woleja. Jeżeli wciśniemy wcześniej, kiedy piłka będzie jeszcze w powietrzu, piłkarz wykona właśnie takie podanie głową. Aby zrozumieć o co chodzi należy najlepiej samemu wypróbować.

- kiedy biegniemy z „R1" możemy raz nacisnąć „przód", aby piłkarz trochę dalej wypuścił sobie piłkę. Gdy naciśniemy dwa razy „przód", to zawodnik wypuści piłkę jeszcze dalej.
- kiedy biegniesz albo wykonujesz zwody z „R2" (generalnie, kiedy się trzyma wciśnięte „R2"), to zawodnik przeskakuje nad wślizgami.

- gdy wykonujemy podanie w tempo górą („L1+▲"), to trzymając jednocześnie „R1" podamy piłkę dalej przed zawodnika. Inaczej mówiąc, piłka zostanie podana bardziej w przód. Dobra kiedy przy zawodniku jest tylko jeden obrońca. Gdybyśmy w tym przypadku użyli samo „L1+▲", piłka byłaby podana za nisko i obrońca mógłby sięgnąć ją głową, ale kiedy użyjemy „L1+▲+R1", piłka będzie podana większym łukiem i mocniej, co uniemożliwi obrońcy jej dosięgnięcie.

- kiedy podajemy do partnera możemy kontrolować, w jaki sposób przyjmie on piłkę, a właściwie w którą stronę się obróci po przyjęciu (za pomocą kierunków). Trzymając „R2" i kierunek przed tym jak piłka dojdzie do zawodnika, możemy jeszcze bardziej wpłynąć na to jak (w którą stronę) ją przyjmie. Radzę samemu wypróbować.

- kiedy jest się na skrzydle w pobliżu pola karnego, zanim dośrodkujesz lepiej jest obrócić się w stronę pola karnego (najlepiej prostopadle, żeby zawodnik sterowany był tworzył do zawodników, którym będzie podawał/dośrodkowywał). Dośrodkowanie będzie wtedy dużo bardziej dokładne, ale łatwo jest też wtedy strzelić piłkę na rzecz obrońców. Najlepiej stosować, kiedy w pobliżu nie będzie obrońcy, albo będzie dość daleko.

- w obronie czasem warto wypróbować tego. wciskając jednocześnie „✕ + ■" sprawimy, że dwóch naszych obrońców będzie atakowało przeciwnika. Można też trzymać jednocześnie „R1", aby szybciej biegli. Poprawnie użyte (w odpowiednim momencie) nie da szans napastnikowi przeciwnej drużyny. Należy jednak uważać, gdyż w ten sposób zrobimy lukę gdzie indziej i ktoś zostanie niekryty. Raczej stosować na napastników, rzadziej na pomocników, bo mają oni zbyt dużo swobody i mogą wykorzystać brak jednego obrońcy w naszych szeregach.

- łatwiej wykonać przepuszczenie piłki pod nogami („R1"), jeżeli zamiast klepnąć „R1" będziemy ten przycisk trzymać bez żadnego kierunku.

- autorzy dodali nowy „bieg". Podczas jakiegokolwiek biegu należy puścić wszystkie kierunki (nic nie trzymać), a zawodnik zacznie powoli „drepłać" z piłką. Można wtedy nacisnąć jakikolwiek kierunek aby wykonać zwód, lub „R2"+kierunek aby wykonać ostrzejszy zwód. Czasami bardzo przydatne; warto się nauczyć tym posługiwać.

RZUTY WOLNE I ROŻNE

Zaszła zmiana w stosunku do PES-a. Teraz od razu widać skalę siły strzału z kreską na środku. Ta kreska symbolizuje, jaka powinna być mniej więcej siła. Ale o tym później.
Wrzutki:



↑+● - kiedy pasek siły podania napełni się mniej więcej do tej kreski, to podanie będzie idealnie na szczupaka, nożyce, ewentualnie główkę bez wyskakiwania. Zależy od odległości, z jakiej się wykonuje wolny. Generalnie jest to mocna wrzutka.
●- kiedy pasek siły podania napełni się mniej więcej do tej kreski, to podanie będzie idealnie na główkę, ale zależy, z jakiej odległości się wykonuje rzut wolny. Nie można przekraczać tej kreski, bo podanie będzie na mocne! Generalnie jest to wrzutka, ale trochę większym lobem.

↓+● - podanie płaskie (po ziemi)

Podania z wolnych i rożnych można podkręcać. Wystarczy naładować pasek siły, a potem trzymać kierunek, w który chce się podkręcać; np. jak chcemy mocne dośrodkowanie i podkręcenie w prawo, wyglądą to tak. ↑+● (ładujemy pasek siły, kiedy zawodnik podbiega do piłki żeby ją kopnąć trzymamy ↗+●. Ważne jest żeby trzymać kierunek tak długo dopóki zawodnik nie kopnie!

Strzały z rzutów wolnych:
16 - 25 metrów - ↓+■
25 - 29 metrów - ■
powyżej 29 metrów - ↑+■

Podkręca się tak samo jak przy dośrodkowaniach z rzutów wolnych i rożnych. Kiedy zawodnik wykona strzał można trzymać „✕" albo ▲



„✕" - piłka będzie się obniżać, ale strzał będzie wolniejszy
„▲" - piłka się obniży, ale nie tak bardzo, ma to strzał starci mniej prędkości.
Można stosować kombinacje z podkręceniem:
↓+■ naładować pasek, podkręcenie ← jak piłkarz odda strzał, trzymamy ✕
Ważne, aby nie wciskać ✕ albo ▲ dopóki piłka nie zostanie uderzona.
Siła strzału powinna minimalnie przekraczać kreskę na skali, a z większych odległości siła powinna być jeszcze większa.

Kącik WYŚCIGOWY 44



EXTREME PARTY 3 za nemi. Niech żałuje każdy, kto nie był na miejscu, bo oprócz pogody, impreza nieźle się udała (ja wraz z moją ukochaną bawiliśmy się super). Podczas zlotu udało się nawet zrobić "mini-turniej" GRAN TURISMO 3, choć w planach nic takiego nie miałem. Co, kto i jak - podaję poniżej w szczegółowej relacji. (...) Gdy czytacie te słowa, co niektórzy Czytelnicy mają za sobą kolejny etap 'domowego turnieju GT3'. Szczegółowy report za miesiąc, a w nim lista wygranych i kolejne porcja zasad - z konkretnymi terminami - dot. kolejnego etapu zmagań. (...) Ludzie, co się to stało z TOCA do tego numeru? Ani jeden czas, ani żadnej propozycji rozgrywek. Czyżby nikt nie chciał tej pozycji w "Kąciku..."? Nie wierzę. Co dalej? Na PS2 ukazało się FERRARI F355 (hicior z DC) i mam nadzieję, że także znajdzie się w "Kąciku...", więc nie dajcie znów plamy i kręćcie już do tego szpila czasy.

kontakt
Mirosław Grabe
ul. Sadowa 96/7
41-922 Radzionków
woj. Śląskie
tel dom
(0-prefix 32) 289-41-42
tel kom. 0603 564-172

COLIN MC RAE RALLY 2.0

FINLANDIA
1. 1 55.28 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 1.48 49 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 0 46 99 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 1 55.89 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.06 22 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 2.10 97 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2 07 80 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 2 10.07 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.06.40 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 0 52.86 Dariusz Lisowski z Warszawy

AUSTRALIA
1. 2 30 29 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2 03 65 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 2.16 45 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2 46.81 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2 13 88 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 0 58 35 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2 43 16 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 2.13.90 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2.04 45 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 0 59 94 Dariusz Lisowski z Warszawy

GRECJA
1. 2 05 64 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2 14 73 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 0 53 83 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2 08 06 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2 21 38 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 1.11 37 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2 08 08 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 1 53 15 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2 08 99 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2 02 38 Dariusz Lisowski z Warszawy
11. 1.09 04 Zygmunt Magdziak z Lubina

KENIA
1. 1 47 97 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 1 45 43 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 0 47 47 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 1 51 83 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2 20 37 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 1 48 19 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 1 06 30 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 2.13 56 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 1 46 75 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2 04 88 Dariusz Lisowski z Warszawy
11. 1 28 64 Dariusz Lisowski z Warszawy

FRANCJA
1. 2 10 85 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2.20 46 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 2.26 65 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.29 94 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2 26 06 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 2 29 09 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2 40 41 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 1.05 44 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 1 02 08 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2 08 91 Dariusz Lisowski z Warszawy

WŁOCHY
1. 2 01 33 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2 28 57 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 2.28 57 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.21 20 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2.31 49 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 1 08 98 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2.21 00 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 1 07 70 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2 39 28 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2.44 13 Dariusz Lisowski z Warszawy

SZWECJA
1. 2.46 08 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 2 17 34 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 1 14 54 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 2.27 69 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2 53 66 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 2 33 87 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2 12.12 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 2 49 39 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 1 16 04 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 3 00 20 Dariusz Lisowski z Warszawy
11. 1.26 58 Dariusz Lisowski z Warszawy

WIELKA BRYTANIA
1. 1 40 10 Dariusz Lisowski z Warszawy
2. 1 19 52 Dariusz Lisowski z Warszawy
3. 2.34 60 Dariusz Lisowski z Warszawy
4. 1 41 07 Dariusz Lisowski z Warszawy
5. 2 41 75 Dariusz Lisowski z Warszawy
6. 2 06 65 Dariusz Lisowski z Warszawy
7. 2 44 96 Dariusz Lisowski z Warszawy
8. 1 02 48 Dariusz Lisowski z Warszawy
9. 2 33 85 Dariusz Lisowski z Warszawy
10. 2 43 33 Dariusz Lisowski z Warszawy
11. 1 20 19 Dariusz Lisowski z Warszawy

LE TOUR DE FRANCE

TIME TRIAL:

Bastide 1	4 13 48	Mateusz Hyjek z Poznania
Coastline 1	4 00 84	Mateusz Hyjek z Poznania
Mountain 1	4,06 92	Mateusz Hyjek z Poznania
Peak 1	4 54,20	Mateusz Hyjek z Poznania
Countryside 1	3,53 60	Mateusz Hyjek z Poznania
Paris	3 53,12	Jarosław Gwozdz z Częstochowy
Bastide 2	4 06,20	Kamil Gołęziak z Olsztyna
Coastline 2	4 38 38	Kamil Gołęziak z Olsztyna
Mountain 2	4,40 50	Jarosław Gwozdz z Częstochowy
Peak 2	7,55,18	Jarosław Gwozdz z Częstochowy
Countryside 2	5,37 04	Kamil Gołęziak z Olsztyna

ARCADE:

Bastide 1	3,27,36	Kamil Gołęziak z Olsztyna
Coastline 1	3,31 12	Mateusz Hyjek z Poznania
Mountain 1	3 36,01	Ludwik Dąbrowski z Łodzi
Peak 1	4,18 50	Mateusz Hyjek z Poznania
Countryside 1	3,22,10	Kamil Gołęziak z Olsztyna
Paris	3 18,17	Kamil Gołęziak z Olsztyna
Bastide 2	3 30 26	Kamil Gołęziak z Olsztyna
Coastline 2	4 01 54	Kamil Gołęziak z Olsztyna
Mountain 2	4 06 09	Kamil Gołęziak z Olsztyna
Peak 2	7 10 26	Ludwik Dąbrowski z Łodzi
Countryside 2	5,02,08	Mateusz Hyjek z Poznania

TURNIEJ GRAN TURISMO 3 NA EXTREME PARTY 3

Podczas EXTREME PARTY 3 udało się zorganizować "mini-turniej" GRAN TURISMO 3. Jako że na początku w planach imprezy nie miało być tego rodzaju turnieju, a czas rozpoczęcia jak i poziom niektórych zawodników prosiły o wyłączenie (alkohol zrobił swoje), reguły zostały wymyślone na poczekaniu i uproszczone do minimum. Faktem jest, że w planach była zorganizowanie Crazy Compo pod nazwą "jazda z pilotem" (kierowcy mieli siedzieć tyłem do telewizora, a kumpel, patrząc w ekran, miał mu mówić jak jechać), jednak spalił na nie panewce, gdyż nikt z próbujących (również ja) nie umiał przejechać więcej niż 100 metrów, a całym okrążeniu nie wspominając. Turniej GT3 rozegraliśmy na prostych warunkach: jazda odbywała się na dwóch okrążeniach na 'odwrócanym' Seattle Circuit, samochodem Chevrolet Corvette C5R (samochód jak i trasa zostały wymyślone/wskazane przeze mnie na poczekaniu). Do turnieju mógł przystąpić każdy, kto miał na to ochotę - wystarczyło poczekać w kolejce i usiąść przed telewizorem (ilość chętnych ograniczona była do 4 graczy). Wynik zapisywany zostawał na karcie pamięci wraz z nazwiskiem jadącego. Gdy już nie było chętnych, odczytaliśmy pierwszą trójkę z listy rekordów - tym sposobem wyłoniliśmy zwycięzców tegoż turnieju. A zostali nimi:



Pierwsze miejsce - GRZEGORZ WRÓBLEWSKI z czasem 1.32.219
Drugie miejsce - MATEUSZ BANAS z czasem 1.34.091
Trzecie miejsce - ŁUKASZ PIEKARSKI z czasem 1.34.283

PS: Muszę zaznaczyć, iż na turnieju (jeśli można go tak nazwać) zabrakło najlepszych z najlepszych (Artura, Macka, Pawła i innych), więc nie można mu przypisywać wielkiej rangi.

PS2: Podziękowanie za pomoc przy organizacji turnieju się Marcinowi Szarekowi (Szary), który wszystko solidnie spisywał i kontrolował, gdy kytam zajęty czymś innym.

MITSUBISHI FTO LM RACE CAR

Opracował Alik Gorzelak z Warszawy



Ten sportowy samochod to nic innego jak limitowana wersja Le Mans flagowego coupe koncernu MITSUBISHI - FTO GP Version R. Po swojej "drogowej wersji" odziedziczył przede wszystkim piękną linię nadwozia. Na tym wyraźna podobieństwa się kończą - jego "wnętrzności" zostały gruntownie przebudowane, aby mógł stawic czoła innym potworom biorącym udział w wyścigach GT. Zmieniono napęd z FF na 4WD, zamontowano pojemniejszy silnik Turbo (wczesniej było NA), dzięki któremu auto przy mocy 966KM (turbina i zabawy z olejem) osiąga 8 tys. obrotów/min wagę zmniejszono do 980 kg. Przy moich ustawieniach auto me bardzo dobre przyspieszenia ("buta" lapia na dwojce) i przyzwoitą prędkośc maks. - około 350 km/h. Fura na zakrętach często wpada w lekki, ale w pełni kontrolowany poślizg. Radzę nie redukować wtedy biegu i wciskać gaz ile sił ponieważ potrafi przy moim ustawieniu VCD zrobić "bączka". Najłatwiejszy sposób zdobycia samochodu to wygranie Dream Car Championship, liga amatorów.

Zawieszenie
Spring Rate 12.4/11.1
Ride Height 71/73
Damper Bound 7/7
Dampar Rebound 7/7
Camber Angle 2.4/1.0
Toe Angle 0.5/0.0
Stablizars 3/5

Hamulce:
Brake Balance 11/8

Skrzynia biegów:
Limited-slip Initial Torque 11/14
Limited-slip Accel 20/40
Limited-slip Decel 12/25

Auto Setting:
Level 36

Uklady kontroli trakcji:
ASM 0
TCS 4
VCD 25%

TOYOTA SUPRA RZ (J)

Opracował Alik Gorzelak z Warszawy



Od wydania pierwszego modelu SUPRA w Japonii (1993 rok) ten drogowy samochod zrobił furorę na rynku przeistaczając się ze stylistycznego coupe w mocarne auto sportowe. Oprocz agresywnego wyglądu - począwszy od wielkiego przedniego wlotu powietrza po tylny spojler - cechuje je mocny, 24-zaworowy, trzylitrowy, wyposazony w turbosprężarkę silnik. Pozwala on na uzyskania w miarę dobrej trakcji przy wysokim (jak na tuningowane drogowe auto - przy limitowanej edycji jest to wartość wręcz śmieszna) momencie obrotowym. Po dokupieniu najlepszych części i wymianie oleju SUPRA posiada 1054KM. Na szczęścia w połączeniu z napędem FR nie stanowi to, jak by się mogło wydawać, pretekstu do kręcenia bączków - samochód zachowuje się znacznie lepiej niz w GT2. Największym problemem okazała się zwrotność i tendencja do podsterowności przy większych prędkościach. Lekarstwem na to są ponizsze ustawienia.

Zawieszenie:
Spring Rate 17.5/10,5
Ride Height 92/95
Damper Bound 5/7
Damper Rebound 7/8
Camber Angle 2.6/1.7
Toe Angle 0.0/0.0
Stabilizers 5/5

Hamulce:
Brake Balance 7/9

Skrzynia biegów:
Limited-slip Initial Torque 0/14
Limited-slip Accel 0/49
Limited-slip Decel 0/18

Auto Setting:
Level 32

Uklady kontroli trakcji:
ASM 11
TCS 6

PEUGEOT 206 S 16

Opracował Damian Zygadło z Białego Kościoła



Peugeot 206 jest, jak sama nazwa wskazuje, azóstą odmianą samochodów 200. Ma on długosc całkowitą 3,83 m, a więc może być zaliczony zarowno do pojazdów miejskich, jak i do klasy najpopularniejszej i najchętniej kupowanej samochodów kompaktowych. Jego stylizacja nadwozia jest oryginalna i nadaje mu indywidualny wygląd, który pozwala odróżnić go na tle innych aut. Do napędu tego modelu przewidziano w początkowej tazie produkcji trzy silniki benzynowe i jednago diesla. Silniki banzynowe to jednostki o pojemnościach 1.1, 1.4 oraz 1.6 litra i mocach od 60 do 90KM, natomiast silnik diesla ma pojemność 1.8 i rozwija moc 70KM. Dla miłośników samochodów sportowych w 1999 roku pojawił się silnik o pojemności 2.0 i mocy 136KM. Moim zdaniem jeździ się nim bardzo dobrze, jednak mała moc i przyspieszenie sprawiają, za nie jeździ się nim jednak za długo z przyjemnością. Oto moja ustawienia:

Spring Rate 5,6/4.7
Rida Height 110/110
Damper Bound 7/7
Damper Rebound 7/7
Camber Angle 2,0/1,0
Toe Angle 0.0/0.0
Stabilisar 5/5
Brake Balance 15/15

LSD Initial 10/0
LSD Accaleration 40/0
LSD Decrease 20/0

A.S 22

Gear Ratio: 1.37
1 2.687 5 0.937
2 1.912 6 0.806
3 1.443 Final 3.789

ASM Level 10
TCS Level 5

LICENCJE DO GRAN TURISMO 3

DOMESTIC B
1) 0 34 395 Grzegorz Błaszczyk z Olesna
2) 0 24 564 Dariusz Bernacki z Poznania
3) 0 30 506 Wacław Gregarczyk z Częstochowy
4) 0 28 536 Łukasz Rosa z Mochowa
5) 0 33 489 Grzegorz Błaszczyk z Olesna
6) 0 32.508 Łukasz Rosa z Mochowa
7) 0 32 642 Grzegorz Błaszczyk z Olesna
8) 0 42.639 Łukasz Rosa z Mochowa

DOMESTIC A
1) 0 32 251 Grzegorz Błaszczyk z Olesna
2) 0 25 640 Łukasz Rosa z Mochowa
3) 0 29 386 Andrzej Bernacki z Poznania
4) 0 42.763 Grzegorz Błaszczyk z Olesna
5) 0 54 954 Andrzej Bernacki z Poznania
6) 0 26 623 Łukasz Rosa z Mochowa
7) 0 14.113 Łukasz Rosa z Mochowa
8) 0 15 300 Łukasz Rosa z Mochowa

INTERNATIONAL B
1) 0 47 980 Grzegorz Błaszczyk z Olesna
2) 1 00 880 Grzegorz Błaszczyk z Olesna
3) 0 22.104 Łukasz Rosa z Mochowa
4) 0 19 326 Łukasz Rosa z Mochowa
5) 0 28 204 Andrzej Bernacki z Poznania
6) 0 23 693 Kamil Matura z Oęblina
7) 0 23 589 Robert Nowak z Warszawy
8) 0 31 349 Łukasz Rosa z Mochowa

INTERNATIONAL A
1) 0 39 151 Łukasz Rosa z Mochowa
2) 0.15 516 Ramil Matura z Oęblina
3) 0.23 205 Łukasz Rosa z Mochowa
4) 0 31 666 Łukasz Rosa z Mochowa
5) 0 22.710 Łukasz Rosa z Mochowa
6) 0 19.774 Grzegorz Błaszczyk z Olesna
7) 0 45 587 Wacław Gregarczyk z Częstochowy
8) 1 06 894 Grzegorz Błaszczyk z Olesna

SPECIAL LEVEL
1) 1 39 350 Dariusz Obara z Siemianowic Śl.
2) 1 28 887 Grzegorz Błaszczyk z Olesna
3) 1.51 730 Dariusz Obara z Siemianowic Śl.
4) 1 10.706 Wacław Gregarczyk z Częstochowy
5) 1 58 271 Andrzej Bernacki z Poznania
6) 1 16 418 Wacław Gregarczyk z Częstochowy
7) 2 04 599 Dariusz Obara z Siemianowic Śl
8) 1 26 689 Piotr Leszczyński z Łodzi

RALLY
1) 0 15 219 Piotr Dela z Warszawy
2) 0 28 656 Andrzej Bernacki z Poznania
3) 0 21 624 Andrzej Bernacki z Poznania
4) 0 21 965 Andrzej Bernacki z Poznania
5) 0 26 346 Andrzej Bernacki z Poznania
6) 0.29 187 Andrzej Bernacki z Poznania
7) 0 22 046 Andrzej Bernacki z Poznania
8) 1.57 141 Andrzej Bernacki z Poznania

REKORD KILOMETRÓW W GRAN TURISMO 3

A) Łączna liczba kilometrów pokonanych w GT3: 148000 km - Zbigniew Staciwa z Warszawy

B) Największa liczba przejechanych kilometrow jednym samochodem w GT3. 105000 km (Suzuki Escuda) - Zbigniew Staciwa z Warszawy

PRZYSPIESZENIE I PRĘDKOŚĆ W GT3:

FF- Fiat Coupe Turbo Plus

0-400:
1 12,867 Zbigniew Staciwa z Warszawy
2 12,872 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
3 12 978 Marek Kotulski z Krakowa

0-1000:
1 22 660 Zbigniew Staciwa z Warszawy
2 22,672 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
3 22,809 Marek Kotulski z Krakowa

Prędkość:
1 306,4 Zbigniew Staciwa z Warszawy
2 306 1 Przemysław Bednarek z Rudy Śląskiej
3 305,4 Marek Kotulski z Krakowa

RR- Ruf RGT

0-400:
1 8 779 Zbigniew Staciwa z Warszawy
2 8,788 Dariusz Bernacki z Poznania
3 8,815 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa

0-1000:
1 15 637 Zbigniew Staciwa z Warszawy
2 15 638 Dariusz Bernacki z Poznania
3 15 768 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa

Prędkość:
1 440 4 Zbigniew Staciwa z Warszawy
2 436,7 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
3 435,1 Mariusz Gozdzinski z Kenina

MR- Polyphony 001 lub 002

0-400:
1 8 129 Zbigniew Staciwa z Warszawy
2 8,158 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
3 8,291 Marek Kotulski z Krakowa

0-1000:
1. 14 860 Zbigniew Staciwa z Warszawy
2. 14 949 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
3 15,007 Marek Kotulski z Krakowa

Prędkość:
1 388 3 Mateusz Kulesza z Siemianowic
2 384 4 Juliusz Sebczyk z Kenina
3 383,5 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa

FR- Shelby Cobra

0-400:
1 10 248 Zbigniew Staciwa z Warszawy
2. 10,250 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
3 10 316 Artur Swirski ze Szczecinka

0-1000:
1 17 937 Zbigniew Staciwa z Warszawy
2 17 993 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa
3 18,040 Artur Swirski ze Szczecinka

Prędkość:
1 383 5 Zbigniew Staciwa z Warszawy
2 383,1 Artur Swirski ze Szczecinka
3 381 7 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa

4WD- Mitsubishi 3000GT VR-4 Turbo

0-400:
1 9,235 Zbigniew Staciwa z Warszawy
2 9,299 Marcin Pajak ze Skawiny
3 9,376 Dariusz Bernacki z Poznania

0-1000:
1 16,472 Zbigniew Staciwa z Warszawy
2. 16 616 Marcin Pajak ze Skawiny
3. 16,645 Bartłomiej Matuszewski z Zamościa

Prędkość:
1 435 1 Zbigniew Staciwa z Warszawy
2 429 7 Marek Kotulski z Krakowa
3 421,3 Przemysław Bednarek z Rudy Śląskiej

TELEXTREME

Autka, w których nie da się wymienic felg (w GRAN TURISMO 3, oczywiscie), to np Nissan Z, Mazda RX-8 Oczywiscie są jeszcze bolidy, ale jak zapewne pamiętacie - wykluczyliśmy je z odpowiedzi. Nagroda jedzie do Włodzimierza Białabrzewskiego z Bytomia, który jako jeden z nielicznych odpowiedział prawidłowo Gratulacje

Pytanie
JAK "WABI SIĘ" KIEROWCA, KARIERĄ KTÓREGO KIERUJEMY W NAJNOWSZEJ ODSŁONIE TOCA NA PS2?

Termin: do 18 listopada 2002

Nogrody w postoci podów w tym miesiącu otrzymują:
Włodzimierz Białobrzewski, Alik Gorzelok.

WRC WORLD RALLY CHAMPIONSHIP

MONACO:
Stage1-01 48 90 Zbigniew Staciwa z Warszawy
Stage2-02:10 88 Michał Misiak z Pabianic
Stage3-01-11 94 Zbigniew Staciwa z Warszawy
Stage4-02:57 40 Michał Misiak z Pabianic
Stage5-03 05.70 ... Przemysław Oleszczuk z Białej Podl.

SZWECJA:
Stage1-01 28.62 Mateusz Szczechla z Ustronia
Stage2-02:01 54 Michał Misiak z Pabianic
Stage3-04 27 46 Michał Misiak z Pabianic
Stage4-02.13 94 Michał Misiak z Pabianic
Stage5-02:43 30 Michał Misiak z Pabianic

PORTUGALIA:
Stage1-01:56 66 Michał Misiak z Pabianic
Stage2-03:09 38 Michał Misiak z Pabianic
Stage3-01.49 08 Michał Misiak z Pabianic
Stage4-02:40 04 Michał Misiak z Pabianic
Stage5 02.11 20 Michał Misiak z Pabianic

MISZPANIA:
Stage1 01 57 46 Michał Misiak z Pabianic
Stage2-02:42 36 Przemysław Oleszczuk z Białej Podl.
Stage3 01 34.68 Michał Misiak z Pabianic
Stage4 02.21 58 Michał Misiak z Pabianic
Stage5-03 15 28 Michał Misiak z Pabianic

ARGENTYNA:
Stage1 -01 22 32 Michał Misiak z Pabianic
Stage2 01 42 20 Michał Misiak z Pabianic
Stage3-01 51 90 Michał Misiak z Pabianic
Stage4-01 48 82 Michał Misiak z Pabianic
Stage5-02.43 42 Michał Misiak z Pabianic

CYPR:
Stage1 01 17 72 Michał Misiak z Pabianic
Stage2-01 41 74 Michał Misiak z Pabianic
Stage3-01 42 64 Michał Misiak z Pabianic
Stage4-02:04 48 Michał Misiak z Pabianic
Stage5-02 12 04 Michał Misiak z Pabianic

GRECJA:
Stage1 01 27 98 Michał Misiak z Pabianic
Stage2 02 26 22 Michał Misiak z Pabianic
Stage3 01 59 60 Michał Misiak z Pabianic
Stage4 02.37 82 Michał Misiak z Pabianic
Stage5 01 40 20 Michał Misiak z Pabianic

KENYA:
Stage1 02.11.18 Michał Misiak z Pabianic
Stage2-02 12 44 Michał Misiak z Pabianic
Stage3-02 14 40 Michał Misiak z Pabianic
Stage4-03 05 96 Michał Misiak z Pabianic
Stage5-02.59.16 Michał Misiak z Pabianic

FINLANDIA:
Stage1 02 52 60 Michał Misiak z Pabianic
Stage2 02 35 38 Michał Misiak z Pabianic
Stage3 02:47.50 Michał Misiak z Pabianic
Stage4-03 23 76 Michał Misiak z Pabianic
Stage5 01 39 68 Michał Misiak z Pabianic

NOWA ZELANDIA:
Stage1-01 55 96 Michał Misiak z Pabianic
Stage2-02.31 64 Michał Misiak z Pabianic
Stage3-03 58 42 Michał Misiak z Pabianic
Stage4-02:32 68 Michał Misiak z Pabianic
Stage5-04 11 30 Michał Misiak z Pabianic

WŁOCHY:
Stage1 03-03 60 Michał Misiak z Pabianic
Stage2 03 41.72 Michał Misiak z Pabianic
Stage3-04-04 66 Michał Misiak z Pabianic
Stage4-02:47 52 Michał Misiak z Pabianic
Stage5-03 44 12 Michał Misiak z Pabianic

FRANCJA:
Stage1 02 26.72 Michał Misiak z Pabianic
Stage2 03 07 38 Michał Misiak z Pabianic
Stage3-03 49 44 Michał Misiak z Pabianic
Stage4-03 36 20 Michał Misiak z Pabianic
Stage5 02.55 80 Michał Misiak z Pabianic

AUSTRALIA:
Stage1 02 07 92 Michał Misiak z Pabianic
Stage2-01 40 10 Michał Misiak z Pabianic
Stage3-05 27 36 Michał Misiak z Pabianic
Stage4-01 58 52 Michał Misiak z Pabianic
Stage5-03 49 80 Michał Misiak z Pabianic

WIELKA BRYTANIA:
Stage1-03 22 04 Michał Misiak z Pabianic
Stage2-02 30 92 Michał Misiak z Pabianic
Stage3-03 08 52 Michał Misiak z Pabianic
Stage4-04 05 24 Michał Misiak z Pabianic
Stage5-03 29 12 Michał Misiak z Pabianic

V-RALLY 3

Finlandia
1) 3 56 35 Tomasz Zdrenka ze Swarzędza
2) 2 31 61 Przemysław Oleszczuk z Białej Podl
3) 3 06 80 Przemysław Oleszczuk z Białej Podl
4) 2,39 34 Tomasz Zdrenka ze Swarzędza

Szwecja
1) 3 31 85 Tomasz Zdrenka ze Swarzędza
2) 2 24 67 Tomasz Zdrenka ze Swarzędza
3) 3,19 67 Tomasz Zdrenka ze Swarzędza
4) 2,54 79 Tomasz Zdrenka ze Swarzędza

Francja
1) 2,43 62 Przemysław Oleszczuk z Białej Podl.
2) 2 42,76 Tomasz Zdrenka ze Swarzędza
3) 2 38 52 Przemysław Oleszczuk z Białej Podl
4) 2,12,70 Przemysław Oleszczuk z Białej Podl.

Niemcy
1) 2,31 67 Tomasz Zdrenka ze Swarzędza
2) 2,32 81 Tomasz Zdrenka ze Swarzędza
3) 3 34 97 Tomasz Zdrenka ze Swarzędza
4) 2,18,55 Tomasz Zdrenka ze Swarzędza

Anglia
1) 3 05,50 Tomasz Zdrenko ze Swarzędza
2) 3 15,77 Przemysław Oleszczuk z Białej Podl.
3) 3 20 81 Tomasz Zdrenka ze Swarzędza
4) 2 44,18 Tomasz Zdrenka ze Swarzędza

Afryka
1) 2,39 34 Tomasz Zdrenka ze Swarzędza
2) 3,04 76 Tomasz Zdrenka ze Swarzędza
3) 2,42 20 Tomasz Zdrenka ze Swarzędza
4) 2,21,63 Tomasz Zdrenka ze Swarzędza

F1 2002

Melbourne	1.09 709	Błażej Radek ze Wschowy
Sepang	1 18 320	Błażej Radek ze Wschowy
Interlagos	1,02,359	Błażej Radek ze Wschowy
Imola	1,03.140	Błażej Radek ze Wschowy
Barcelona	1,06 753	Błażej Radek ze Wschowy
A1 Ring	1,02 601	Błażej Radek ze Wschowy
Monaco	1.00,352	Błażej Radek ze Wschowy
Montreal	1,03,796	Błażej Radek ze Wschowy
Nurburgring	1,04 083	Błażej Radek ze Wschowy
Silverstone	1:06 661	Błażej Radek ze Wschowy
Magny Course	1.02 261	Błażej Radek ze Wschowy
Hockenheim	1,27 565	Błażej Radek ze Wschowy
Hungaroring	0.58 082	Błażej Radek ze Wschowy
Spa	1 31 201	Andrzej Grabowski z Łodzi
Monza	1,11,219	Błażej Radek ze Wschowy
Indianapolis	1.01 541	Błażej Radek ze Wschowy
Suzuka	1,18,597	Błażej Radek ze Wschowy

CZASY Z TRAS DO GRAN TURISMO 3 Z FREE RUN

Trasy asfaltowe

1 Super Speedway	0 22 801	Zbigniew Staciwa z Warszawy
2 Mid-field	0.50 769	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
3 Trial Mountain	0 58 204	Bartosz Bobowski z Wielicy
4 Tokyo R 246	1 07 545	Zbigniew Staciwa z Warszawy
5 Grand Valley Speedway	1 19 454	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
6 Laguna Seca	0.58.384	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
7 Rome Circuit	0.58 201	Zbigniew Staciwa z Warszawy
8 Deep Forest	0 49 788	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
9 Special Stage R 5	0 57 405	Bartosz Bobowski z Wielicy
10 Seattle Circuit	1 06 389	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
11 Test Course	0.57.574	Artur Celes ze Strzelec Opolskich
12 Apricot Hill	0 55 586	Arkadiusz Pedor z Warszawy
13 Special Stage R11	1 20 953	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
14 Cote d Azur	1 08 826	Dariusz Opalkowski z Łebcza
15 Complex String	3 11 602	Artur Celes ze Strzelec Opolskich
16. Special Stage R5 Wet	1 00.571	Arkadiusz Pedor z Warszawy

Trasy asfaltowe odwrocone

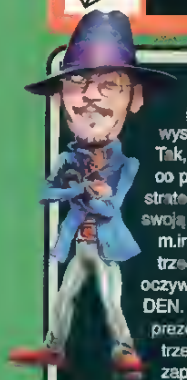
1 Mid-field II	0.51 246	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
2 Trial Mountain II	0.59 644	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
3 Tokyo R 246 II	1 07 366	Zbigniew Staciwa z Warszawy
4 Grand Valley Speedway II	1 18 947	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
5 Rome Circuit II	0.59 453	Zbigniew Staciwa z Warszawy
6 Deep Forest II	0 50 716	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
7 Special Stage R5 II	0.55 647	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
8 Seattle Circuit II	1 06 753	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
9. Apricot Hill II	0 54 851	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
10 Special Stage R11 II	1.21 872	Tomasz Gitenis z Rzeszowa
11 Special Stage R5 Wet II	1 00 465	Artur Celes ze Strzelec Opolskich
12 Complex String II	3.14 375	Artur Celes ze Strzelec Opolskich

Trasy szutrowe

1 Smokey Mountain	0.46 517	Zbigniew Staciwa z Warszawy
2. Swiss Alps	0.54 576	Zbigniew Staciwa z Warszawy
3 Tahiti Circuit	0.59 521	Zbigniew Staciwa z Warszawy
4 Tahiti Maze	1 19 384	Zbigniew Staciwa z Warszawy

Trasy szutrowe odwrocone

1. Smokey Mountain II	0 47 618	Tomasz Opolony z Czernicy
2 Swiss Alps II	0.57 081	Zbigniew Staciwa z Warszawy
3 Tahiti Circuit II	1 00 776	Zbigniew Staciwa z Warszawy
4 Tahiti Maze II	1 19.578	Zbigniew Staciwa z Warszawy



star@psxextreme.pl

Kącik RPG 34

Witam wszystkich w pierwszym miesiącu wysypu eRPeGów na PS2. Tak, tak - w tym numerze co prawda "tylko" dwa plus strategia od KOEI, lecz na swoją kolej czeka jeszcze m.in. druga LEGAIA, trzecie WILD ARMS, no i oczywiście trzeci SUIKODEN. W każdym razie to dopiero za miesiąc, a jeśli chodzi o aktualny "Kącik...", to postanowiłem nadrobić zaległości w dziesiątym FINALu, a zwłaszcza w prezentacji bossów - tym razem aż czterech. Nie zapomnijcie również "obczaić" najnowszego newsa związanego z dziesiątym "Fajnalem"! (...) Jeśli chodzi o trzecie EXTREME PARTY, to niestety ze strony RPG nie potoczyło się według planów. Przede wszystkim pogoda skutecznie odstraszyła dużą część zapowiadanych przyjezdnych (tutaj bardzo dziękuję tym paru eRPeGowcom, którzy jednak się pojawili), a mało pojemne domki i braki w sprzęcie uniemożliwiły zorganizowanie stanowiska stricte eRPeGowego. Może drugiego dnia dałoby się coś zorganizować, ale sobotnia aura zniechęciła mnie do powtórnego przyjazdu, za co zainteresowanych przepraszam. Następnym razem będzie lepiej.). (...) PS. No co jest? Nie otrzymałem jeszcze ani jednej pracy na konkurs kontynuacji dziesiątego "Fajnala"! Nikt nie chce takiej sycącej nagrody?

KONKURSY

NOTOWANIA

Tutaj na razie bez zmian, tak więc zainteresowanych odsyłam do poprzedniego numeru.

PANTEON GWIAZD



PSX/PSOne

Tym razem na Panteon wymuszony został jeden zawodnik, którego osiągnięcie zaboczyć mazacie pewnej

Kto: Radek Konstanty ze Sromu
Gra: STAR OCEAN 2
Osiągnięcie: wyćwiczenie Killer Moves (ich Proficiency) czterech postaci na 999 (MEDIUM)

PS2

W tym miesiącu żadnych nowych wpisów (chyba ze jakieś zaginęły w czasie przeprowadzki Redakcji), a na zapowiedziany postument osiągnąć w FFX wpisał się na razie jeden osobnik.

POSTUMENT FFX
Tomek "ToRus" Różański z Lublina

INFO

Można przysyłać zdjęcia/kasety z osiągnięciami do Panteonu z gier na Dreamcasta z tym że należy ewa osiągnięcia dokładnie uzasadnić, gdyż muszę wiedzieć, czy dany wpis jest faktycznie maksymalny

TALES OF DESTINY 2

TOMB OF AIFREAD

Słyszałem, że wiele osób miało problemy z ukończeniem tej lokacji (i zdobyciem Light Sphere), dlatego podaję wyjaśnienia (sorry za opóźnienie)
Lokacja podzielona jest na trzy sekcje, do których dostać się można z holu ze statuą Aifreada. Największą zagadkę kryje przejście po prawej - po dotarciu do "sali tortur", wpierw zamrażamy czającego się zombiaka za pomocą Freeze Ring (L1), a następnie podchodzimy do drzwi po lewej i wchodzimy do menu, aby w ustawieniach drużyny (kolejność podczas walki) na sam przód wsunąć jedną z dziewczyn (np. Farah), aby stała się postacią, którą kierujemy - to umożliwi nam otwarcie owych wrót. Dalej znajdujemy Aifread's Clothes. W sekcji środkowej czeka nas głównie gimnastyka kciuka, tylko w jednym miejscu musimy zgasić płomień za pomocą Freeze Ring, aby dostać się do skrzyni zawierającej Aifread's Hat. W sekcji po lewej korytarzy strzegą statuy z mieczami, które będą w nas uderzać (obniżając HP do 1), jeśli na będziemy przed odejść dokładnie ich szpalerą. W pomieszczeniu na końcu znajdujemy statuę, którą musimy przesunąć (można ją dwyciś i ciągnąć) na drewnianą płytkę w pobliżu wody, a wtedy jej głowa uderzy w wiszącą nad basenem kurpę i otworzy się przejście prowadzące do skrzyni z Aifread's Board. Po umieszczeniu wszystkich trzech znalezisk na statui w głównym holu, otwiera się przejście prowadzące do krypty z Light Sphere.

OGŁOSZENIA

■ Na IRC-u pojawił się nowy kanał traktujący o tematyce japońskich RPG, czyli #rpg, założony przez Orzewa i Sigurda

■ Powstała nowa stronka o RPG - jej adres to www.rpgmaniak.prv.pl. Zainteresowanych współpracą proszę o kontakt z the_vivi@wp.pl - mój nick to VuLcAnO

NAGRODY

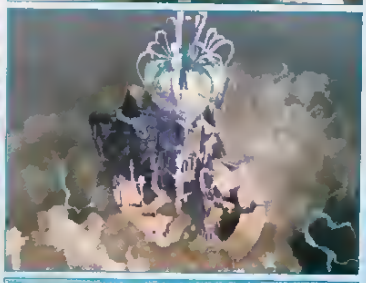
W tym miesiącu Memorki otrzymują:
Józek Smelcerz, Radek Konstanty i Tomasz Szopa.

NEWS



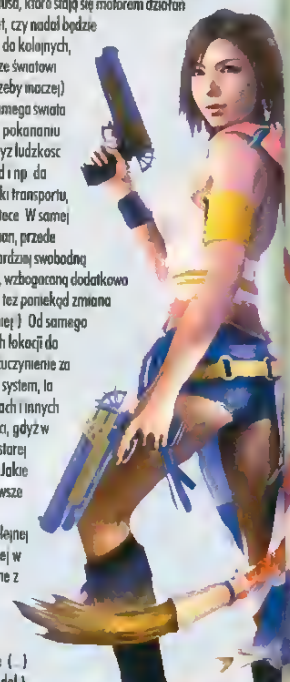


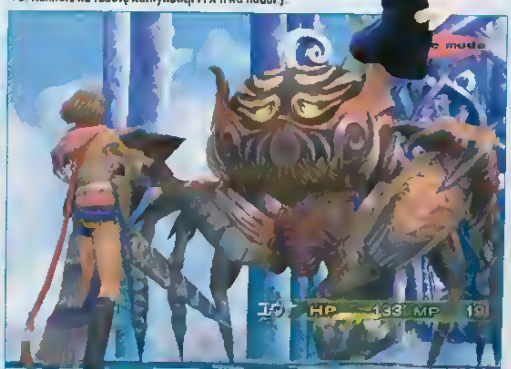






Zgadza się - SQUARE pracuje nad drugą częścią "dziesiątki"! Okazało się, że obiecujące demko zamieszczone w japońskiej wersji FFX INTERNATIONAL nie było "picem na wodę", gdyż faktycznie zwiastowało pierwszy w dziejach serii bezpośredni sequel! Jak już pewnie zauważyliście, nowy dziesiąty "Fajnal" będzie nosił nazwę, po prostu, FINAL FANTASY X 2, zaś Yuna, która tym razem będzie główną bohaterką, otrzyma nowe, seksowne wdzianka. Co więcej - dziewczyna walczyć będzie teraz za pomocą dwóch konkretnych gunów i jeśli do zmiany image'u dojdzie jeszcze retusz osobowości, to może z naszej summonerki zrobi się wreszcie sensowna laska). Yunie towarzyszyć będzie jej najlepsza przyjaciółka Rikku oraz jeszcze jedna dziewoja (nie Lulu), na której temat nie mamy jeszcze bliższych informacji, tak samo niewiele wiadomo w kwestii innych postaci - może będzie to wyłącznie "babska" przygoda? Poszukiwania Tidusa, który stają się motorem działań summonerki (tak w ogóle to nie wiadomo nawet, czy nadal będzie karzystała z Aeonów) to oczywiście tylko wstęp do kolejnych, nieznanych jeszcze zdarzeń. Wiadomo jednak, że światowi zagrażać będzie nowe niebezpieczeństwo (a jakżeby inaczej). Pojawiła się również parę informacji na temat samego świata gry. Okazuje się, że w czasie tych dwóch lat po pokonaniu Sina, Spira znacząco zmieniła swoje oblicze, gdyż ludzkość zaczęła garściami czerpać z technologii Al Bhed i np. da powszechnego użycia weszły mechaniczne środki transportu, a świątynie Yevona zamieniły się w latające fortece. W samej rozgrywce również zapowiadanych jest sporo zmian, przede wszystkim większy nacisk położony będzie na bardziej swobodną (mniej zależną od przebiegu fabuły) eksplorację, wzbogaconą dodatkowo przez możliwość skakania oraz wspinaczki (stąd też poniekąd zmiana stroju Yuny - w jej starej kiecce byłaby jej trudniej). Od samego początku gry dostępnych ma być kilka gotowych lokacji do zwiedzenia, co w pewnym sensie stanowi zadośćuczynienie za pierwszego, bardzo liniowego FFX. Jeśli chodzi o system, to zapomnieć można o Sphere Gridzie, Overdrive'ach i innych charakterystycznych elementach pierwszej części, gdyż w tym przypadku SQUARE nadal trzymna się swojej starej zasady - w każdym "Fajnalu" inne rozwiązania. Jakie tym razem - tego jeszcze nie wiadomo. Najciekawsze jednak jest to, że historia drugiej "dziesiątki" zostawiać ma otwartą furtkę dla ewentualnej kolejnej kontynuacji, a jeśli chodzi o podawane wcześniej w planach wydawniczych dwa inne tytuły związane z FFX (Yuna i Rikku Version), to są już one nieaktualne. FFX-2 ukazać się ma w Japonii w okolicach marca 2003, daty amerykańskiej i europejskiej premiery jeszcze nie zostały podane (...) PS. Konkurs na fabułę kontynuacji FFX trwa nadal).





FINAL FANTASY X

RZADKIE PRZEDMIOTY

Gdzie i od kogo zdobyć rożne rzadkie przedmioty - z takim pytaniem zwracała się do mnie już spora osób, dlatego poniżej prezentuję listę tych najbardziej przydatnych i najtrudniejszych do zdobycia (nie będę uwzględniał otrzymywania ich za gromadzenie stworów dla Monster Areny, bo ta była już w Poradniku)

Oznaczenia

zostawia - dostajemy ten przedmiot po pokonaniu stwora (jeśli jest on "rzadki", to musimy liczyć na szczęście i Overkille)
steal - przedmiot można ukraść od stwora (czasami trzeba wspomagać się zdolnością Master Thief)
- **bribe** - stwora można przekupić za pomocą techniki Bribe (sumy musicie wybadać sami)
MA - Monster Arena

Przedmioty

Megalixir - bribe Varuna (Omega Ruins)
Mega Phoenix - zostawia Mech Defender (Mt Gagazet), YAT-97 (Zanarkand), bribe Ghost (Cavern of the Stolen Fayth)
Mega Potion - zostawia Mech Leader (Mt Gagazet), YKT 11 (Zanarkand), steal: Grendel (Mt Gagazet), bribe Grendel (Mt Gagazet)
- **Turbo Ether** - bribe Exoray (Inside Sin)
Tetra Elemental - steal: Master Tonberry (Omega Ruins)
Healing Water - steal Adamantoise (Inside Sin, Omega Ruins), bribe Anacondaur (Calm Lands)
- **Purifying Salt** - steal Abadon (MA), Fallen Monk (Zanarkand)
Special Sphere - bribe Adorcentaure (Inside Sin, Omega Ruins)
White Magic Sphere - bribe Dark Flan (Mt Gagazet)
Attribute Sphere - bribe Maelspike (Mt Gagazet)
Black Magic Sphere - bribe Black Element (Omega Ruins)
Skill Sphere - bribe Zuu (Sanubia Desert)
Master Sphere - zostawia/steal: Dark Aeons
Teleport Sphere - zostawia: Sleep Sprout (MA), steal: Th'uban (MA), bribe: Barbados (Inside Sin)
- **Friend Sphere** - zostawia: Vorban (MA), Spirit i Master Coeurl (Omega Ruins), steal: Neslug (MA), bribe: Coeurl (Calm Lands)
Return Sphere - zostawia: Chimerageist (MA), Barbatos (Inside Sin), steal: Greater Sphere (MA), bribe: Mandragora (Mt Gagazet)
Warp Sphere - zostawia: Nemesis (MA), bribe: Master Coeurl (Omega Ruins)
Lv.3 Key - zostawia: Defender Z (Zanarkand), Oemonolith i Machea (Omega Ruins), steal: Ultima Buster (MA), bribe: Demanolith (Inside Sin, Omega Ruins)
Lv.4 Key - steal: Nemesis (MA), bribe: Chimera Brain (Calm Lands)
Blessed Gem - zostawia: Cactuar King (MA), steal: Coeurlregina (MA), One-Eye (MA), Barbados (Inside Sin)
Supreme Gem - zostawia: Jormungand (MA), bribe: Halma (Omega Ruins)
Shining Gem - steal: Abaddon (MA), Bomb King (MA), Black Element (Omega Ruins), bribe: Puroboros (Omega Ruins)
Shining Thorn - steal: Dark Element (Cavern of Stolen Fayth), bribe: Larvae (Thunder Plains)
Farplane Wind - steal: Varuna i Wrathr (Omega Ruins), bribe: Epoaj (Cavern of Stolen Fayth)
- **Three Stars** - zostawia: Catoblepas (MA), steal: Jormungand (MA), Shinryu (MA), bribe: Behemath King (Inside Sin)
- **Wings to Discovery** - zostawia: Shinryu (MA), bribe: Malboro (Calm Lands), Great Malboro (Omega Ruins)
- **Winning Formula** - zostawia: Ultima Buster (MA), bribe: Sand Worm (Sanubia Desert)
- **Door to Tomorrow** - zostawia: Bomb King (MA), bribe: Mech Leader (Mt Gagazet)
Pendulum - zostawia: Neslug (MA), bribe: Master Tonberry (MA)
Underdog's Secrets - zostawia: Th'uban (MA)

BOSSOWIE

MONSTER ARENA

MALBORO MENACE



HP: około 650 000
Można ukraść: Remedy (common), Mana Spring (rare)
Można wygrać:
1. Przedmioty - Mana Tonic (common), Dark Matter (rare)
2. Ekwipunek - bronie z atakami typu "status", pancerze z zabezpieczeniami przed anomaliami
Ataki specjalne:
Putrid Breath - zakłada darkness, confusion, silence i poison
Mega Gastric Juice - silny atak na jednego plus Full Break
Gastric Juke Blast - słaby atak na wszystkich
- **Chow Time** - przerzucae postaca (9999 damage), zazwyczaj jako kontratak
Specjalne odporności: brak
Strategia (by Zell)
Kolejka jest denerwujący, bo zawsze na początku walki atakuje pierwszy (Ambushed) używając najczęściej Putrid Breath, a nawet wykorzystując First Strike Aurona nie da się go zabić jednym atakiem (chyba że Wakka jest naprawdę napakowany). Najlepszym sposobem jest założenie zbroi chroniącej przynajmniej przed Confuse. Po ataku robimy Banishing Blade lub Full Break, Attack Reels, a potem wykańczamy przez ok. 2 rundy za pomocą Magus Sisters (Animę odradzam, bo mimo swej siły jest tylko jeden, więc boss na pewno zaatakuje Mega Gastric Juice, a w Magiuski będzie walił najwyżej Gastric Juice Blastem). Ten ulepszony Great Malboro jest bardzo powolny i mało odporny na ataki fizyczne, co bardzo widać, gdy dajemy mu po ryju, zaś jego czwarty atak - Chow Time - którym przezuwa i wypluwa naszego zawodnika, nie działa na Aeony (bo da mordy by mu się nie zmieściły:)

JUMBO FLAN



(opis by Jozek Smekerz)
HP: 1 300 000
Można ukraść: Lunar Curtain (common), Mana Tablet (rare)
Można wygrać:
1. Przedmioty - Magic Sphere (common), Dark Matter (rare)
2. Ekwipunek - bronie z Magic Booster, pancerze pochłaniające (Eater) żywioły
Ataki specjalne:
- atakuje czarami elementarnymi trzeciego poziomu (wszystkimi) oraz Flare - odbitymi od własnego Reflecta - czasami rzuca też Ultimę
- dysponuje czarami łączącymi: Regen i Curaga oraz czarem wspomagającym: Reflect
Specjalne odporności:
Jumbo Flan jest całkowicie odporny na ataki fizyczne (wyskakuje napis "immune"; tylko Overdrivy są w stanie zadać mu jakiekolwiek straty, choć i tak bardzo niskie z powodu wysokiej obrony gluta), nic sobie nie robi z Breaków, ani zmian statusu za wyjątkiem Slow. Wchłania również wszelką magię elementarną, a jakby tego było mało - posiada permanentny Auto-Reflect. Ma też niezły (choć nie rewelacyjny) parametr Spirit, który redukuje mu obrażenia od innych czarów o około połowę
Strategia:
Z chamem trzeba po chamsku - do tej walki wybieramy postacie dobre w magii i obronie magicznej (Yuna się kłania). Na początek nakładamy na naszą drużynę Hastegę, nie zaszkodzi również Shell, a także Regen oraz Null-e wszelkiej mosa (odpowiedni XXXXX Mighty Guard z Mix Rikku lub Mighty Guard Kimahriego z Ronsa Rage oszczędzą nam czasu). Kiedy tego dokonamy, nakładamy na którąś ze swoich postaci Reflect (najlepiej tą, która jest najlepsza w obronie) i wysyłamy w Jumbo Flana dowody swej "miłości" w postaci Flare i Holy odbitych od owego Reflecta (oczywiście wpierw zapodajemy "abijanega" Slow). Można też od rozu odpalać Ultimę bezpośrednio w Gluta, jednak zarówno ten czar, jak i Flare bardzo opaszkują zawodników - można na to poradzić używając Double Cast. Jak zaczną się nam kończyć MP, to znowu metodą reflectową zaboleramy je od Jumbo Flana za pomocą Osmoze, co bynajmniej nie ukroci jego magicznych atakow. Analogicznie w przypadku niskich HP można ułatwić sobie życie obitym Drainem (sprawdza się również technika Lancet). Kiedy Glut zbierze solidne bęcki, rzuca czar Regen lub Curage odbite od Reflecta jednej z naszych postaci (jeśli żadna go nie ma, to sam go załazy i od razu - w jednej turze - rzuca czar leczący). Regen natychmiast zdejmujemy czarem Dispel.
Do męczenia Gluta przepięknie nadaje się też Nova Kimahriego (Ronsa Rage), która poza tym, że jest non-elementarnym atakiem na wszystkich, ta też IGNORUJE parametry obronne przeciwnika, a jej siła rośnie wraz z parametrem Magic kociaka w zastraszającym tempie! Naprawdę warto zainwestować trochę w magię Kimahriego, aby przekonać się, iż jego Nova staje się przepięknym narzędziem do wykańczania wszelkich przeciwników o wysokich parametrach obrony zarówno magicznej, jak i fizycznej, połączonych z wysokim Evasion. Gdy siła Novy osiągnie maksymalny pułap 99999 jednostek damage, to będzie najlepszym narzędziem do Overkillow.
[Stara i nadal skuteczna technika na Jumbo Flana jest Pain Animy, tak więc warto też pomyśleć nad odpowiednim wyszkoleniem tego Aeona]

OARK AEONS

OARK VALEFOR
HP: 800 000
Można ukraść: X Potion
Można wygrać:
1. Przedmioty - Dark Matter (common), Master Sphere (rare)
2. Ekwipunek - bronie z First Strike, Break Damage Limit lub dodatkami elementów (XXXstrike), pancerze z Ribbon lub Break HP Limit
Ataki specjalne:
- Energy Ray - 9999 dmg na wszystkich
- Energy Blast - około 50 tys. na wszystkich (Overdrive)
Specjalne odporności:
otrzymuje połowę obrażeń od czarów żywiołów (włączając Holy)
Strategia (by Narek)
Overdrive Mode ustawiamy na Stoic, a do walki potrzebne będą dwa postacie posiadające w pancerzu zdolność Auto-Phoenix (przynajmniej jedna z nich powinna mieć HP powyżej 9999, czyli zdolność Break HP Limit). Zaraz na początek rzucamy Hastegę i meustannie atakujemy (ataki fizyczne, Overdrive'y), bacznie obserwując pasek "limitu" Valefora. Kiedy jest pełny (lub prawie pełny), zmieniamy ostatnią postać na Yunę i przyzywamy dowolnego Aeona, którego zadaniem staje się "łykniecie" Energy Blasta (może przy okazji odpalić swojego Overdrive'a). Gdy Dark Valefor uderzy (sporadycznie) Energy Ray'em, szybko leczymy na full postać odpowiedzialną za wskrzeszanie (tą z wyższym HP). Można też na wszelką wypadek rzucać Auto-Life. Jeśli zaś mamy już solidnie dopakowanego Wakkę, to wystarczy jeden-dwa Attack Reels na zabicie "ptaszka".

OARR IFRIT
HP: 1 400 000
Można ukraść: Mega Phoenix
Można wygrać:
3. Przedmioty - Dark Matter (common), Master Sphere (rare)
4. Ekwipunek - bronie z Firestrike lub Break Damage Limit, pancerze z Ribbon, Break HP Limit lub Fire Eater
Ataki specjalne:
Meteorstrike - około 20 tys. damage na jednego (atak elementarny - Fire)
Hellfire - powyżej 30 tys. na wszystkich (Overdrive)
Specjalne odporności:
absorbuje Fire
anuluje obrażenia od Lightning i Water
- otrzymuje połowę z Ice
Strategia (by Michał Rutkowski z Kwidzyna)
W podstawowym składzie powinny znaleźć się 2 postacie walczące (czyt. pakerne) oraz Yuna, z tym że będzie ją zmieniać inna zdolącza obrażenia postać. Wszyscy zawodnicy muszą posiadać conajmniej 9999 HP (bo atak fizyczny Ifrita zabiera około 9 000), a przynajmniej jedna z nich powinna zadawać w granicach 90 000 obrażeń (czyli powinna posiadać wysoki STR oraz bron ostateczną, ewentualnie zwykłą z dodanym przez Customize Break Damage Limit). Warto też, aby w zbrojach znajdowała się zdolność Fire Eater lub Fireproof oraz Auto-Phoenix (ewentualnie postacie muszą znać i rzucać czar Auto Life).
W czasie walki, kiedy pasek Overdrive Ifrita napełni się na max, należy zamienić jedną postać walczącą na Yunę, którą wzywamy Aeona (jaka ciemiężą), aby przyjął na siebie atak, ponieważ mimo odporności na ogień Hellfire wykończyłby całą drużynę. Nie radzę stosować Overdrivów, ponieważ zadają śmieszne obrażenia (wyjątek stanowa Wakka), to samo tyczy się Aeonów, czarów elementarnych i Breaków - stosujcie zwykłe ataki (lub jeszcze lepiej Quick Hit). Jeszcze jedna sprawa - Dark Ifrit na każdy nasz ruch skierowany w jego stronę odpowiada swoim atakiem, który od razu zabija napastnika (99 999 obrażeń). Można to wykorzystać przeciwko niemu ustawiając Overdrive na Stoic, a wtedy nasz pasek osiągnie maksimum co turę (opłaca się to zwłaszcza w przypadku Wakki).

GARŚĆ PORAD

1. Overdrivy Animy, Magus Sisters oraz specjalne ataki Yojimbo (z wyjątkiem Zanmato-ofkoz) nie ignorują parametrów obronnych przeciwników w przeciwieństwie do Overdrive'ów naszych Aeonow (ale te za nas mogą zostać wchłonięte ze względu na swój element - dotyczy to Shivy, Ifrita i Ixiona). Należy też pamiętać, że
- specjale Yojimbo i Delta Attack Magus Sisters to ataki fizyczne
- Oblivion Animy to atak magiczny
Dobierajcie swego Aeona w zależności od słabych punktów obrony przeciwnika!
2. Część przeciwników na Monster Arenie do się załazyć Breaki, ale nie jest to proste - niekiedy trzeba kilkunastu prób, aby w końcu dany Break wszedł (chodzi mi głównie o Armor Break). Aby zaoszczędzić sobie stresu i wyrwanych włosów użyjcie Frag Grenade (poprzez opcję Use) - zakłada Armor Break ze stu-procentową skutecznością. Granat ten można wykraść od Spidshera (najmniejsza z rybek) w Mt. Gagazet [porady by Józek Smekerz]
3. Aby szybko zadać bardzo dużą ilość obrażeń z Overdrive'ów, warto skorzystać ze zdolności Entrust. Do składu zabieramy więc Wakkę lub Tidusa oraz dwie inne postacie - wszyscy z paskami Overdrive na max. Teraz odpalamy napastniczy "limit" jednego z wymienionych zawodników, następnie drugą postacią przekazujemy mu zawartość paska za pomocą Entrust, znów odpalamy Overdrive i tak jeszcze raz. W ten sposób takim np. Attack Reels Wakki możemy bardzo szybko zadać nawet 3 miliony damage (oczywiście wymagana ostateczna broń i b. wysoki STR)! [porada by S-men z Gdańska]

SZYBKA KASA

1. Potrzebujemy umiejętności Steal (Mug odpada). Udajemy się do Omega Ruins i łuzmy, aż napotkamy w wodze skrzynię wraz z innym przeciwnikiem. Otwieramy ją za pomocą Steal i jeżeli ukaże się napis "Nothing to steal", to pojawi się kolejny przeciwnik - mimic. Po walce z nim dostaniemy 50000 lub dwa razy tyle z Gillionaire.
2. Drugim sposobem jest walka z One-Eye na MA i sprzedawanie broni, którą zdobywamy po walce.
3. Ostatnim sposobem jest sprzedawanie zbroi z Auto-Regen. Potrzeba do tego 80 sztuk Healing Springs (najłatwiej zdobyć od Kottosa na MA - za Overkilla dostaniemy 40) oraz pancerzy z czterema pustymi (najlepiej) slotami, które możemy kupić od Wantza (będzie w Macalania Forest, jeżeli wspieracie O'akę i pogodacie z nim na Mt Gagazet) lub zdobyć od przeciwników: Varuna i Adamantoise (dość rzadko)
[by Daniel Rogala z Iwowa]

Listy - skrzynka



Hu-hu-ha! Jak ja nie cierpię zimno! A ta dopiera początek, bowiem zima zanosi się w tym roku pieruńsko sroga (wiem, bo strzyka mnie w prawym, a nie w lewym kolanie,) Wiecie już w jakim kontekście piszę te słowa? Tak, no wsparcie liczę z Waszej strony - podsyłajcie listy, puste kartki, cokolwiek ca zmieście się do pieca!!! (...) A teraz podkulam pod siebie ogon Serdecznie przepraszam za kasmiczne opaźnienie w temacie wysyłania nagród, ktore przyznawałem w "LISTACH" w ostatnich numerach PE - to moja wina i biję się w wątłą pierś (miotem perturbacje natury czasowo-mieszkaniowo-kompetentnej) Wszelkie bluzgi proszę ewentualnie kierawac pod maim adresem, Wydawnictwo "Grupo 69" nie miało z zamieszaniem nic wspolnego - to ja jestem lamerem i już wypinom pośladki, mażecie mnie po nich smagać. Notabene prognę wyjasnic, iż przesyłki zostały na dziś dzien zrealizowane Jeszcze raz przepraszam. (...) !!!UWAGA!!! Dostałem odgorne wytyczne "każda osoba (Czytelnik), ktarej przyznasz nagrodę, musi być wymieniona w PE z imienia i nazwiska" Od siebie dodam, że podonie odresu rownie mile widziany. Jesli w liscie zabraknie pełnega odresu, ta nagroda przepoda!!! (...) Wybaczcie mi kilka niesmacznych kawałkow, które przeczytacie na kolejnych stronach, ale podczos tworzenia tegoż adcinka "Listów" byłem w wyjątkowa dabrym nastroju) De facto m.in. za sprawą tekstu autorstwa niejakiego Le_Golasa, ktory stwierdził "HIV przypomina typowego jedynaka wszystka musi kręcić się wakoł niego, zawsze ma rację, jest nieomylny, a jak ktaś ta podważy, to go bluzga.". Nic dadac, nic ująć. Show must ga an!!! (...) Żegna się HIV - pępek świata, ktaremu opinia "golasa" lata:)

Kontakt: hiv@psxextreme.pl, tel 0608 33 82 82 (voice, seSMS), a także listy na adres Redakcji (z dopiskiem "LISTY - HIV").

PRYWATA:

Sabrina z Twardogory. Daniel z Siewierzowic Śląskich - zadzwoncie do mnie! Thea e-mail: spoko to racrzą ja łakko przykucam. Hahha!
Gruby - dzięki za "krwawy marry" ;)
Andrew z Dąbrowa City - dzięki! Hehhh!
Rody Gdańsk - nieotery w przyszłym roku nie dam rady - szczegóły wkrótce w HP:)
SKB, tiste - masz rację, tyle że opakowałem w tym tvmacie wiele rzeczy Szkoda!
Gnome, Bydgoszcz - życzę wytrwałości! Ilewij w postanowieniu - na pewno kiedyś zostaniesz Ci to wynagrodzone
Anek, Piszczykowo - już się aby boję...
Fal Ruda Śl. - owa "owcluzcje wsiecznej" (terman naukowy) to nie mój wy myśl...
Filip Myślibórz - czytnik PSX-a wyczyść na wacik do oczu nasiłkuj dozadowanem przeczyść nasączonym wodkam szczawiq, odczekaj 20 minut i... włącz konsolę - powinna dziełać bez zarzutów
Neo Gubin - słyszałeś kiedykolwiek o "nierszówce"?
Adam Warszawa - nie znasz j. polskiego, gumonie?
Issues, Ruda Śl. - zaistaty, dw tekst poleciał bez korekty - uczywiśnie wskutek niemerstwa autora
Dominik, Żyłowie - to Ty dwoje parafij w pompę, a nie mieszkasz!
Patryk, Kraśnik - mam nadzieję że Twój rysunek rozumie się z przekój;)
Marina, Swarzędz - oczywiście przygarniamy Cię, u nas dla każdego znajdzie się miejsce, kociaku!
Lipa Inwencztwa - nie wymagaq od recenzenta tak dogłębnej znajomości tematu jaką w tym konkretnym momesz się poczuwać Ty. Nie dasz przenosić!
NSX, Chorzów - z Tobą rozprawię się za miesiąc, krzykacz:)
Ej_Salvatore - e-mail - ach jakze miło powspominać stare czasy!

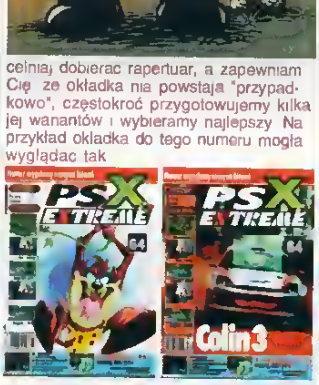
NO, ŁADNIE!

"[..] Od razu chciałbym pogratulować Wem korzystnych zmian i udanej awolucji PE Okładka prezentuje się teraz o wiele lapiej widać róznicę w jakości shotów A przy tym cana bez zmian Tak trzymać! [..]" Słewek, Świecie

Faktem jest, Iz lwiej części Czytelników przypadły do gustu zmiany jakie poczynilismy począwszy od poprzedniego numeru PE pod kątem jakosci - papier lakier, ostrość gratki Ciekawskim mogę podpowiedzieć ze nieznacznie zmienilismy technologię - juz nie naświetlamy klisz, lecz całość ląduje w drukarni od razu w postaci cyfrowej Inna sprawa ze zostalismy skryklani od A do Z za sprawą widniejącego na okładce hardkorowego pedzia, ulubieńca Innego pedzia (nie zczailiscie tego kontrowersyjnego i przemyślanego zagrania?). Postaramy się na przyszłość



celniaj dobierac rapertuar, a zapewniam Cię ze okładka nia powstaja "przypadkowo", częstokroć przygotowujemy kilka jej wanantów i wybieramy najlepszy Na przykład okladka do tego numeru mogła wyglądac tak



SKOK

"[.] Czy roznica między Xboxem a PS2 (chodzi o gratikę) jest proporcjonalnie większa od tej między DC a PS2? [..]" Marcin, Elbląg

No tak, skoro nia widziałaś wszystkich konsol w akcji, to zapewne ciężko jest Ci wyobrazić sobie róznicę Otóż róznica jest mniejsza, znacznie mniejsza, ba! niewiele jest gier na X-a, ktore wyraznie powalają PS2 Z reguły chodzi o lakko podbitą rozdzielczość i wyraźnia poprawiona tekstury bump-mapping ("efekt chropowatosci powiezchni") odpowiednie wrazenie robią takze efekty swietlne, jakich PS2 moze X-owi pozazdroscić (vide WRECKLESS - wow!) Z drugiej strony - X jeszcze nie doczekał się tek pięknej przygodówki jak DMC, wyscigow e'la GT3 lub plattormówki pokroju JAK&DAXTER

LIST MIESIĄCA

NAGRODA GRA

PAŃSTWO SWOBODY

"[.] Moi Drodzy! Mam 38 lat i dwoje dzieci, które dzieli spora róznica wieku syna (6 lat) i córkę (14). Świat gier konsolowych fascynuje ich jednak tak samo Muszę przyznać, ze mnie fascynuje jeszcze bardziej Ta wszystkie fantastyczne przygodówki, bijatyki, barwna gry zręcznosciowe i stratagiczne są dla mnie wspaniałą zabawą i wypoczynkiem po pracy Kazdego dnia czerpię z moimi dziecmi radość z tej zabawy Kibicowanie w rozgrywkach piłkarskich, czy zmaganie się z synem na torze wyscigowym to nie jedyny cel Zauwazyłam, ze moje dzieci nauczyły się współpracować, często zaglądają i czytają różne czasopisma Rozwinęły niesemowicie retleks i pamięc, a co najwazniejsze - mają poczucie humoru i łatwo nawiązują kontakty z rówiesnikami. Całymi godzinami potrafią prowadzić małe dyskusje na temat tego kolorowego swiata () Największym domowym Graczem jestem ja i juz niejadną noc spędziłam, aby pokonać swoją latorość i pochłonięta całkowicie zdobywaniem kolejnych sprawnosci z wypiekami na twarzy, cieszyłam się z przajscia do kolejnego etapu, bądź odkrycia jekiejś tajemnicy. (...) Nie ma tu mowy o oszukiwaniu przeciwnika, kazdy ma równa prawe i sam decyduje w co się bawi. Jest to takie mała państwo swobody i mozna spełnić swoje marzenia, albo pozwolić marzyć innym () Wasze czasopismo pomaga mi w poznawaniu tego świata i w ogóle wszystkiego, co wiąże się z rynkiem gier konsolowych Nia steć mnia na kupowenie drogich publikacji, aby nabrać choć trochę onentacji w dziedzinia sprzętu, gier, nowosci technicznych. Bardzo podobają mi się Wasze racenzje, oceny uważam za słuszne, a najbardziej lubię Wasza porady i to, ze staracie się znaleźć rozwiązania nie najkosztowniejszą drogą, gazety najniższych lotów muszą dorzucać tandetne gadzety, aby się sprzedać - PE nie musi znizać się do takich chwytow (.) Mam w domu Szaraka I choć jego swietność wygasa - nie przeszkadza mi to Moza kiedyś z pomocą Waszego miesięcznika kupię nowszy model, bo idąc za Waszymi cennymi radami nie będę kupować "kota w worku" Z Wami nie czuję się zagubiona pośród konsol, płyt i padów To mnie cieszy! Pozdrawiam całą ekipę tworzącą PE i wierzę, że dzięki Wem moje zaintaresowania (i moich dzieci) nigdy nie zaginą [.]" Katarzyna Nowińska, Wrocław

HIV: *Prawdopodobnie znajdzie się wielu kolesi którzy stwierdzą, iz opublikowałem tanze kawałak i okrzyknąłem mianem "Listu Miesiąca" z uwagi na jego formę, komentując zapewne w mało wyszukany sposob "O, baba się trochę podłzała, spreparowała cklwą historię, no i mordę cieszy, a HIV łyknął tamat" Nic z tego! Zwierzenia (?) Kaśki uhonorowałem z tej prostej przyczyny, iż cenię ją za odwagę Hm ? Ano, po pierwsze - kobieta grająca to dla mnie piękny widok Co prawda nie imponuje mi wizja kobiety "wa-wszystko-grającej-i-nic-więcej-nie-czyniącej", ale odrobina hm odrobinka HC jest w porządeczku Po drugie - kobieta "pod czterdziestkę" grająca to totalny kosmos, z reguły bowiem panie w takm wieku nie widzą świata poza praniem, gotowaniem i sprzątaniem (poniekąd same sobie są winne za taki stan rzeczy), ew. obajrzeniem kolejnego odcinka "horroru" w TV, emitowanego wa wczesnych godzinach popołudniowych (np odcinka 1397) Po trzecie wreszcie - kobieta, jak dedukuję z treści listu, wychowująca dwójkę dzieci samotnie, mające czas ne wspólne spędzania go z pociechami, łącząc przyjemne z pozytecznym (mam na myśli przede wszystkim spostrzezania Kasi) - imponuje mi na całej linii Bo nie sztuka puścić dzieci przed blok, w sumie na pastwę losu, i zabrać się za manicure Granie jako takie nia pomaga w integracji, ale otoczka - jak najbardziej Dlatego właśnie, Kasiu, postanowiłem przyznać Ci nagrodę - grę na konsolę PlayStation Życzę Tobie oraz Twoim beniaminkom, abyście bawili się wyśmienicie*

KOT W WORKU? MIAU!!!

"[..] Mam na imię Karol, mam 17 lat i jestem szczęśliwym posiadaczem PS2 (używana, ale jest). Chcę podzialić się z Tobą i Czytelnikami PE pewną, niezbyt dla mnia przyjemną, historią (..) Znalazłem salon gier, w którym zamiast automatow znajdowały się wszystkie konsole dostępne na rynku Dossałem się do Xboxa i DOA3 Po prostu mnie zwaliło z nog Ta grafa, ten dźwięk, och, cud-miód Postanowiłem, ze muszę mieć to cudo (...) Ojciec wziął kredyt na 1500 zeta (bank nie chciał przyznać, ale w końcu dał) i mogłem kupić konsolę Szkode mi byto tyla forsy wydać, więc z nadzieją tańszego zakupu wybrałem się na giełdę To byt największy błąd, jaki mogłem popełnić. X-a kupiłem za !!!UWAGA!!! 700 zł + 2 gry używane (DOA3 i HALO) Szczęśliwy i dumny z zakupu udałem się na chetę, włączam konsolę i... nie mogę otworzyć tacki Światełko się świeci, ale nie słyszę wiatraczka, lasera, po prostu nic Zaniepokojony, konsolę zabrałem pod pachę i z powrotem pognałem na giełdę Patrzę.. pusto Ani gościa, ani stoiska, normalnie nic Następnego dnia pojechałem do znanego mi sklepu-serwisu. Nie dość, ze musiałem zapłacić 40 zł za robociznę (odkręcenie srubek), to dodatkowo dowiedziałem się, ze w środku były trzy tebki od młotków, trochę blachy i takie tam (...) W taki oto sposób, łasząc się na kasę, zostałem cholernie oszukany [...]"
Karol, Warszawa

Czy tak niska cena X-a z dwiema grami nie wydawała Ci się podejrzana? Pamiętaj, ze okazję to mozasz złapać co najwyżej na autostradzie A jak jest w życiu - to się wia (choć na Twoim przykładzie widać, ze nie do końca) Kupisz tanie buty - po dwóch miesiącach rozpadną się Kupisz telewizor z promocji - po roku odmówi postuszeństwa, mniej więcej 3 dni po upływie terminu waznosci gwarancji (S mówisz o TV redakcyjnych? Jeden ma zaimplementowane sprzętowa krzywa Beziera, przy rownoczesnym filtrze wszelakich efektów i pogarszaniu tekstur, drugi TV włącza się tylko gdy ma ochotę) Podobnie jest z konsolami - jeśli kupić używany sprzęt, to pod warunkiem dokładnych oględzin, zapoznaniem się z jego taktycznym stanem technicznym (gry, filmy, wszystkie porty) Poza tym, nie giełdę warto wybrać się z osobą pełnoletnią, aw ochroniarzem który "w razie

czego" złapie nieuczciwego kolesia i wypłoci mu klasycznego byka Doprawdy, trudno jest mi uwierzyć, że tak dałes się wrobić Wiasz, kiedyś po katowickiej giełdzie chodziły plotki, że jakas baba kupiła dla syna PlayStation, tyle że zamiast elektronicznych babechów konsole miała cegłę (Ś HIV, cwoku ale to była prawda) Anagdotę ową przytaczałem swoim kumplom, ale począwszy od dzisiaj będę opowiadał o Tobie i Twoim X-ie:) Fakt czarne to poczucie humoru, wręcz nie na miejscu, ala tak po prawdzie sikam na to - smierć frajerom No, a teraz rozpęd i baran w ścianę, brachu

X... Y, Z?

'[...] Mem zamiar kupić Xboxa i grę HALO W podjęciu tej wazne| decyzji pomógł mi artykuł "Ring" opublikowany w PE#61, jak i świeże informacje dotyczące sprzętu Billa w PE#62 Z wielu źródeł wynike, że jest to najbardziaj wartościowy, wypasiony system ne naszej planecie (...) Jak zauwazyłem, w PE panuje wyrazny podział jedni starają się być obiektywni, inni sprawiejąa wrażanie totalnych bambusów Teki np Pingwin - nie może dojść do jego świadomości, że X jast najtańszym i najlepszym sprzętem do gier jednocześnie. W kazdym artykule stara się zgnoić Billa i jego sprzęt Czy ten koleś (Pingwin) jest chory psychicznie, a moze juź się leczy? [...]" Jamiques, Radom

Smiało łykaj Xboxa - ta konsole rozkręca się z dnia ne dzień i raczej nie daje powodów by przypuszczać, że dotkliwie padnie na ryj Wypnij się na wyniki sprzedazy w Japonii - gier na X- a będzie od cholery, w dodatku cudownie wykonanych, a i pod względem rajcowności zle być nie powinno Gdybym na dziś dzień miał przy sobie 1500 zeta i stanął przed wyborem PS2 iub X, to pewnikiem najpierw bym się udał do knajpy i wszystko przemyślał (...) Stary, PE jest ne tyle elastycznym magazynem, że kazdy moze wygłaszać swoje zdanie, przelewając swe myśli na papier Jeśli Ci się zdaje ze w siedzibie Redakcji tkwią transparenty a'la "NINTENOO jest be! A Torba to łajfus!", ew "PS2 RZONDI, XBOX OO PIECA!", to się grubo mylisz

ŚPIOCH

'[...] Mem wrazenie, ze padło Wam ne głowy! Ciaczego tak sądzę? Otóz w Waszym hardcore'owym magazynie piszecie tylko o grach na PS2 i inne next-genowa konsole - e o PSone zapomnieliście W całym siarpniowym numerze PE znalazłem tylko 7 recenzji gier na tę konsolę (w dodatku słabych, z okropną grafiką) Poze tym, dlaczego nie publikujecia kodów do gier na PSone? [...]" Marcin, Sohaczew

Obudz się, stary pobudka (w tym miejscu leci w Twoją stronę kubeł zimnej wody . BUM! Oostałeś kubłem, woda się nie wylała)!!! Zapadłeś w jakiś cholerny letarg, sen zimowy, a moze wybudzono Cię brutalnie z hibernacji .? Gier na PSone ukazuje się tyle, co kot napłakał a i poziom tych produkcji woła o pomstę do nieba Nie wypinamy się na tę konsolę mało tego - derzymy ją wielkim szacunkiem, ale złuzuj A jeśli juz tak bardzo zależy Ci na tym, aby poczytać recenzje zajafajnych gier na PSone to zamów archiwalne numery PSX EXTREME,)

PSONE VCD...?

"[...] Od 6 miesięcy jestem posiadaczem konsoli PSone i nurtuje mnie pewne pytanie Mianowicie, słyszełem za PSone moze odtwarzać filmy na CO-kach - czy to prawda? Jeśli tak, to co muszę zrobić, by moja konsole odtwarzała tekie filmy? [...]" Paweł, Tarnów

Musisz stenąć na głowie i zonglować palącymi się pochodniami przy uzyciu WSZYSTKICH członków Jasił to nie pomoze, kup przystawkę Movie Card odtwarzająca filmy w formacie VCO (dosyć popularny kilka lat temu format zapisu animacji), ktorej cena na dzień dzisiejszy oscyluje w okolicach 200zł



a znalezienie owego gadzetu pewno graniczy z cudem Test owego urządzenia masz w PE#10 Aha, zwroć uwagę, za musisz posiadać model PSX'a w portem Parallel, a zatem twój PSOne się nie nadaje (chyba, ze w międzyczasie wymyślono takową przystawkę, z mozliwością wpięcia do portu kart pamięci)

A JAK!

"[...] Muszę wytłumaczyć kilka spraw tym poje***om, którzy non stop krytykują PE Mogę znieść to, ze jakaś kobieta nazwała Was arogenckimi świniami, ale za ktoś, kto z ledwością uciułał swoje 6,99 zeby pierwszy raz w swojej egzystencji kupić PE, potrafi bezczelnie krytykować Waszą pracę - no, to już łekka przesada Ludzie, przebudźcie się, przecież zg(Red)y tez zyją a Wy nie zwracacie na to uwagi!!! To jest ich praca, do ch*** panal To oni, a nie Wy, pracują 25 godz/dobę żebyscie mieli co czytać Założę się, że pochodzicie z "rodzinek" i wystarczy, ze pierdniecie swoimi tłustymi dup**ami i dostajecie 2 miliardy na nowe Ferrari Czytam to pismo odkąd nauczyłem się czytać, czyli mniej więcej od momantu, kiedy stare zmieniała Wam pampersy, i podziwiam zg(Red)ów za to, co robią (...) Gamera, widzisz to i nie grzmisz? [...]" Łysy, Lubin

Pom-pom-pom

BIADA, OJ, BIADA...

"[...] Zauważyłem ostatnio, iz Imprezy pokroju TGS czy tez ECTS są coraz mniej popularne, ludzie narzekają, marudzą i jakoś na razie nikomu nie śni się to zmienić Tylko dlaczego? Przecież rynek elektronicznej rozrywki, do jakiego to konsole przecież jak najbardziej się zaliczeją (kompy też, ale nie o taki podział mi chodzi), zdaje się rozwijać bardzo dobrze, co by nie powiedziec świetnie Czyżby wydawcy i wielkie koncerny typu MS miały dosyć kasy i promowania własnych tytułów? Trochę bez sensu [...]" Cwikus, e-mail

Mam swietne wspomnienia związane z pierwszym moim wyjazdem na ECTS - na targach wszystkiego było pełno (gadzety itd), feeling unosił się w powietrzu, wszystko GRAŁO A poźniej - kapa (i tak zostało po dziś dzień). Sam nie rozumiem zaistniałej

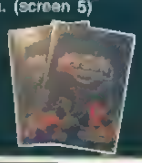
Hauwa presents

KRZYŻÓWKA*

Hej! Dawno juz nie było zadnej krzyżóweczki, tak więc na życzenie tłumów powstała kolejna. Nie za łatwa, nie za trudna. Nic tylko rozwiązywać, wysyłać i wygrywać nagrody.
Z pól 1 - 17 powstanie hasło, które należy podać oraz objaśnić jednym zdaniem, co ono oznacza. Rozwiązanie z naklejonym kuponem ślijcie do 1 grudnia 2002 r.
[hauwa]

Poziomo
5. Ne głowie Tigera z gry TEKKEN 3
8. Horror ne lotniskowcu...
9. Tasiemiec od 3DO...
11. Jak nazywa się ta pani? (screen 1)
12. Strzelanina FPP, w której można rozwalać niemal wszyetko (nawet ściany)...
14. Ostatni boss w STREET FIGHTER 3rd Strike .
15. Handheld SEGI...
17. Zakażenie lub gra...
20. Kultowa gra BITMAP BROTHERS...
22. Razem z Banjo...
23. Gra łogiczna lub styl jazzowy...
24. Kapela przygrywająca w intro pierwszego TONY HAWK'S...

PIONOWO
1. Użyczył swojego nazwiska w grze o BMX-ach...
2. STREET FIGHTER w wersi "super deformed"...
3. Kraksy w tej ścigałce to podstawa..
4 Doktorek z MOK2...
6. Z jakiej gry pochodzi ta postać? (screen 2)
7. Jak nazywają tę laskę? (screen 3)
10. Z jakiej gry pochodzi ten screen? (screen 4)
13. Odpowiednik MARIO PARTY na PSX...
16. Gra z "kompleksem" Matrixa...
18. Bohaterem jakiej gry jest Hiryu?
19 Kolejny screen do rozszyfrowania. (screen 5)
21. Towarzyazka ICO...



Nagrody, dwie gry Mike Tyson Heavyweight Boxing ufundowała firma CO Projekt.

Hauwa zapewnia że mozna ją rozwiązać





sytuacji - niby ne rynku panuje ogromna konkurencja w temacie przejęcia palmy "drugieństwa" (?), niby koncerny parające się grami wideo pompują w reklamę coraz większe pieniądzy, niby jest cycuś-glancuś, a jednak - zonk. A moze ci "na górze" coś kombinują? Coś na ogromną skalę... Hm, czas pokaze

DEBIL? NIE...

"[...] Droga Redakcjo! Mam trudności z przejściem niektórych gier. Ponizej je przedstawiam i proszę o podanie kodow lub opisów (lub to i to). **PS2:** ECCO THE DOLPHIN, ICO, NO-ONE LIVES FOREVER, CIRCUS MAXIMUS, BARBARIAN, SUPER TRUCKS, V-RALLY 3, KESSEN 1 i 2, KENGO 2, PARIS DAKAR RALLY, MOTO GP2, STUNT GP, SPY HUNTER, DYNASTY WARRIORS 3, MR. MOSQUITO, CRAZY TAXI, SOLDIER OF FORTUNE GOLD, SMUGGLER'S RUN 1 i 2, REZ. **PSX:** ACONCAGUA, URBAN CHAOS, 007: WORLD IS NOT ENOUGH, THE ITALIAN JOB, CHICKEN RUN, TENCHU, SHINOBI HYAKUSEN, TENCHU: SHINOBI GAISEN, PANZER FRONT (...) Neberdziej zalazy mi na opisach i kodach do gier: ECCO THE DOLPHIN, HEADHUNTER, MGS2, ICO, V-RALLY 3 [...]. Błagam Was, nadajcie w pierwszej kolejnosci ECCO THE DOLPHIN (...) PS. Czy moglibyście nadać część opisów i kodów w PORADNIKU? Szczególnie do ECCO i MGS2! [...]" Stefan, Ruda Śl.

Szanowny Stefanie (?)! Ja rozumiem, ze PE powinno wspierać Czytelników ze "pomocna dłoń" to wcale pusty slogan itd itp., ale przestan grać, bo wszystko wskazuje na fakt, iz nie nadajesz się do tego. Przy okazji - czy zastanowiłeś się choć chwilę, zanim nadałeś ten list? Bo jeśli nie zauważyłeś, wymieniles sporo wyścigów a do polowy twoich przygodówek, publikowalismy opisy w przeszłości.

DEBIL MIESIĄCA 2?

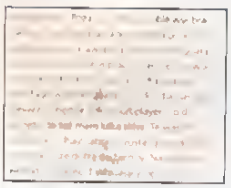
"[...] W dniu 12.09.2002 r. udałem się na pocztę, aby odebrać długo oczekiwaną paczkę od Was. Pewnie pomyślicie, że nic w tym nadzwyczajnego. Nawet nie wiecie, jak się, k****, mylicie. Walę z uśmiechem na pysku do okienka i mówię, za chcę paczkę. Babe wzięła kartkę i się pyta: "Co to jest Szopen?". Ja jej mówię, ze to ja, tzn. mój pseudonim. One ne to, że nie wyda mi tej paczki, bo nie jest w stanie stwierdzić, czy to ja. Mówię jej (jeszcze spokojnie), ze ja to ja), e one nadal swoje. Zeczęła się długa wymiana zdań, az w końcu mówię: "No dobre, jeszcze zobaczymy". Pobiegłem do "Zabki" po 'Extrima' i walę z powrotem do okienka. Pomyślałem, ze jak w numerze jest mój HP, to udowodnię, ze ja to je). Mówię do baby, ze chcę się widzieć z kierownikiem poczty. Ona mówi, ze jest w jakimś tam pokoju... Biegnę tam, pokonując kilka pięter i krzyczę "Gdzie kierowniczka?!". Siakaś babe mówi: "A o sio chosi?". Ja wywalam jej 'Extrima' pod morde i mówię, ze to ja i ma mi wydać paczkę. Ona patrzy na mój pysk w HP i mówi: "I co z tego?". Nooo... nerwy mi puściły. Tłumaczę jej, że w piśmie istnieje jeko Szopen itd., e ona ne to, za zawoła "mojego" listonosza. Przyszedł listonosz (- Cześć - Cześć) i mowi, że to ja). (..) Walę do okienka (z listonoszem) i mówię babie, ze ma mi dać paczkę, a ona na to, ze mi nie da. Listonosz powiedział, zeby mi dała, bo kierowniczka tak kazała. (...) Chłopaki! Jeśli taraz będziecie coś do mnie wysyłać, napiszcie na przekazie WIELKIMI literami "SZOPEN" i mocno to pogrubcie. Myślę, ze przeza 40 minut "jazdy" poczta mnie zapamiętała, szczególnie kierowniczka, którą pozdrawiam). [...]" Szopen, Radomsko

Na pewno utkwiłeś w pamięci pracownikow Urzędu Pocztowego - je bym takiego debila nie zapomniał... Szopen, weź Ty się wreszcia skomplikuj! A nowego PE nawet kierowniczce nie pokazuj, bo rozpozna Cię po... ty wiesz po czym.

LAMIX

"[...] Chcę poruszyć ważną kwestię w naszym konsolowym światku, a mianowicie - doszedłem do wniosku, iz wszyscy zyjemy w nim, otacza nas. O czym mowa? **Żyjamy w Lamixie!!!** Niestety, to prawda: **dookoła nas lamerzy, cioty i wymoczki, którzy traktują grenie jak to lamerzy, cioty i wymoczki**. Oni są wszędzie, zaś Lamix ma swych Agentów, którzy wciągają weń kolejnych, kolejnych i kolejnych ludzi. Agenci to m.in. pecetowcy, ale o nich za chwilę, bo to nieco inny sektor Lamixu. Mówię o bardziej "doświadczonych" lamerach, którzy wydają stosowne pismo. Są to ewidentni idioci, którzy są w Lamixie nieświadomie, ale mimo to wciągają w niego młodych, stawiających pierwsze kroki w konsolowym świecie, niezorientowanych ludzi. To straszne, co się dzieje wokoł nas, a najgorsze jest to, ze Lamixu nie da się całkiem wytępić. Tępienie Agentów nic nia daje, bo wciągnięci przez nich - stają się nowymi, zastępują ich miejsce (...). Teraz kilka słów o pecetowcach. Te sekcja Lamixu również ma Agentów, ale działają oni nieco inaczej: robią wszystko, aby obsmarować konsolowców, przedstawić ich w jek najgorszym świetle, ew. wygadują jakieś bzdury, w która - co gorsza - wierzą (załączam wycinki z prasy pecetowej). Tekie jest właśnie zadanie Agentów PC-Lamixu. (..) Niewiadza prowadzi do Lamixu, Lamix do pecetów, pecety do zazdrości, zazdrość do nienawiści, zaś nienewiść do wojny [..]" Sombrero, Olsztyn





Czyzbyś miał dostęp do jakichś tajnych materiałow dotyczących sequelu "Matrixa"? Huh, no to pewnikiem "Owie Wieze" tez oglądałes ze o trzecim "Terminatorze" nie wspomnę. Ale, ale... tak na serio, to jest coś w tym, co napisaleś (a ze bez większego ładu i składu, to inna kwestia) - przeglądając pecetowe pisma zdarza się, ze sam juz nie wiem, co mam myśleć, kto ma rację i dlaczago ja? Hiehie!

RESURRECTION

"[...] Od wielu lat byłem fenetykiem PC. Konsole nie stanowiły dla mnie żadnej wartości, mało tego - byłem ich zagorzałym przeciwnikiem (w owym czasie PSX i N64). (..) W końcu coś we mnie pękło. Inaczej spojrzałem na konsole, lecz, niestaty, nie mogłem sobie żadnej sprawić (...) W końcu usłyszałem o PS2. WOOOW!!! Powiedziałem sobie, ze muszę mieć to cudo. Jeszcze nia widziałem żadnych

RODZYNY

Zrywania boków - to lubię! Za sprawą supportu, jakiego regularnie mi dostarczacie, sam już nie wiem za który bok powinienem się chwytać asakuracyjnie, co by się ostać przy zdrowiu (celowo nie piszę "w pełni władz umysłowych', bowiem na to jest już stanowczo za późno). Nic to, zacznę od sztucznej szczęki. Oto kolejna porcja 'rodzynów', naturalnie w niezmienionej formie. N-joy!

■ HIV spróbuj mi przekręcić kswyę to ci ja"ne - pisz tak jak ja - dwa o mają być mała, reszta duża " WooKIE, e-mail

■ Ostatnio jedno z moich ulubionych pism o grach na PC zapodała kilka raklam z czasopismam dla prawdziwych mężczyzn', czyli z pomolami na VHS i DVD. Ja rozumiem, że reklama dźwignią handlu i gdyby nie ona pisma miałby 3 strony (z czego 2 z reklamami) i kosztowałyby dychę, ale na miłość boską! Za chwile obok recki kolejnych przygód Piotrusia Pana znajdę numer telefonu do zTIRanej Tamary i reklamówkę seni dmuchanych dziewczyn ze Słonecznego Patrolu (ZDOBĄDŹ JE WSZYSTKIE!!!) ' Fargo e-mail

■ Dzięki za zmiażdżenia mnia w rubryca 'rodzyny'!" Adam, Warszawa

■ Czy jeśli kupię sobie PS2 to będę mógł z Wami jakoś współpracować? ' Piotr Bochnia

■ Piszę do Ciebie już chyba 8-smy raz i jeszcze wogóla nie widziałem swego listu na łamach PE. Nie chodzi mi o to abyś opublikował mój list i żebym zaszpanował przed kumplami. Moim celem podczas pisania tego listu jest przedewszystkim wypróbowanie mojego nowego wkładu do długopisu " Miłosz, Wałbrzych

■ Żeby mama mnie puściła na EP3 musiałem ją pokazać gazetkę. No i dorwała ją na tej stronie, gdzie HP jest obok. Oto jej opinia >>A czamu ten ma ksywę HIV? Pewnie ma HIV'a. A ten Sciera to pewnie tam sprzątaczka jest. O, a tego Stara to pawnia star przejechał. widać po twarzy<< " Sheiku/GDPE

gier, a już wiedziałem co to za monstrum. Ale pojawił się Xbox. A co to? A jakie gierki są na tym sprzęcie? Oooo, MORROWIND - niezłe. HALO - super! To jest to. twardziel, sieciówka. W końcu kupiłem X-a. Nigdy nie sądziłem, że pochwalę Billa. Ala nie o to chodzi. Chodzi o to, że mam spokój na kilka lat. Nie wydam na X-pudło więcej kasy, przecież nowy procek nie wyjdzie. A te gierki - boskie i tyle. Taraz kolasie mi mówią, że konsole to buble, że PC jest cool (jasne, ale nia do grania). A ja mam ich czcze gadanie w d**ie i gram, a oni dokupują "ramy", lepsza karty graficzne, procki itp. - wydają fortuny, a ja gram - i to jak! I pogram jeszcze parę lat. Gdy na rynek trafią nowe konsole, wtedy na pewno będę miał stałą pracę i za jedną pensję będę mógł pozwolić sobie na jedną z nich (...) I tak oto Bery zmienił się z pecetowce w zagorzałego maniaka konsolowago []" Bary, Tczew

Nie Ty piarwszy, i nie ostatni. Naturalnie, proces "dazercji platformowej" działa równiaz w drugą stronę, tj. konsolowcy przachodzą na stronę PC, ale widocznie tak musi być. Wg mnie, wspomnianą dazercję można wybaczyć w przypadku, gdy konkretny koles wkracza w dorosłe życie, podejmuje studia - komputer jest mu wtedy niezbędny (np. aby z Netu ściągać gotowe wypracowania) do nauki zabawa schodzi na drugi plan. A ze czasy są ciężkie, to na posiadanie pieca i konsoli pozwolić sobie nie może. Nienawidzę jednak idiotów, którzy pozbywają się konsol, aby później sięczeć godzinami na czacie i pstrykać jałowo w klawierkę z nadzieją na poznanie super-laski (jaaasne, z raguły "po drugiej stronie" siedzi jakiś zgrywus, który podaje się za Age17), ew. zachwycają się tzw. encyklopediami multimedialnymi, zaś na hasło "gry" reagują odruchem wymiotnym. Śmiechu warta! () Masz rację - konsole starczają na wiele lat (z reguły), aczkolwiak nie jest to regułą. Fejnie, że jestes optymistą (praca) - wnioskuję, iż poradzisz sobie w życiu, a zatem, wybacz, pada przyznam komus innemu (np. kolesiowi, który chce się pochlastać z tego powodu, że nie moze sobie kupić wszystkich konsol.), kto bardziej tegoz potrzebuja.

MENU PS2

"[] Siedziałem ostatnio jak ten debil i wpatrywałem się w menu PS2, które pojawia się po załączeniu opcji 'System Configuration'. Te słupki mają coś znaczyć? A moze to jakiś zaszyfrowany przekaz z kosmosu? Help! []" Baco, Kraków

Prawdę powiadziawszy nigdy nie zawracałem sobie głowy owym tematem, tj. raz ale szybko o tym zapomniałem. Twój list zainfrygował mnie na tyle skutecznie, abym odpalił konsolę i zaczął dumać) () () () No i wydumałem, co też skrupulatnie wyjaśniam. Otóż wspomniane przez Ciebia słupki to 'wskazówki zegara"! Tak, niczym w zegarku poszczególne słupki oznaczają pełne godziny, z kolei ich "poziom zapełnienia wodą" sugeruje minuty. Aby to sprawdzić, wejdź w menu konsoli 'System Configuration', a następnie 'Clock Adjustment' i skup się na przestawianiu minut - w miarę "przesuwania" tychże, odpowiednia



"wskazowka" będzie się 'wypełniać wodą". No i po krzyku.

JA CHCĘ NA DYSKĘ!

"[] Witam! Na początku tych pozlapianych myśli chciałabym pozdrowić całą porąbaną zg(Red.)akcję () Chcę przadstewić Wam moją przygodę z konsolami () Wszystko zaczęło się kiedy poznałem największego maniaka w Płocku - Marcina (obecnie mój chłopak). Zapoznaliśmy się na "przysiędze" mojago brata ciotecznego. Po mile spędzonym dniu umówiliśmy się na (tylko się nie śmiać!) piwo. Wtedy uświadomił mi, jaką przyjemność sprawiają mu gry wideo. Nie miałam zielonego pojęcia o czym on pie"rzy (moze to te radosniki w piwie). Pomimo faktu, że kompletnie nie interasowały mnie takie tematy (choć kiedyś grywałam na Pegasusie), to skusiłam się na odwiedzenie go w domu (hm - HIV). Po ominięciu wszystkich porozrzucanych płyt, w końcu zobaczyłam "to" cudo. Dreamcasta. Pierwszą grą, w którą zagrałam, była ECCO THE DOLPHIN. Powoli odlatywałam i zaczęłam się coraz bardziej wciągać oraz interesować konsolami. Wreszcie miałam wspólny temat z Marcinam () Polubiłam granie,

Komix Korner



W listach i mailach często pytacie się, jak najlepiej kolorować komiksy oraz czym powinno się to robić. To zależy od tego, co kto preferuje. Jeżeli macie w domu komputer, a nie lubicie się babrać farbami lub kredkami, możecie pracowac przy jego pomocy. Polecam programy: Corel Photo Point, Adobe Photo Shop oraz Adobe Illustrator (ten ostatni daje najlepsze rezultaty, ale jest piekielnie skomplikowany). Oczywiscie tablet graficzny to podstawa, ba kolarowanie przy uzyciu myszki to koszmar. Jesli jednak uwazacie kolorowanie na kompie za przejaw lomerstwo lub nie macie PC, to farby będą optymalnym rozwiązaniem. Powinniście używac akwareli (dostępnych no rynku w postaci kostek z kostkami oraz w tubach), pigmentów transporentnych (dla zaawansawanych "komiksiorzy" - wspaniale nadają się do oddania przestrzeni i światła) lub kolorowych tuszów. Możecie też kolorować komiksy przy użyciu kredek akwarelowych - można je rozmyć do przezroczystego lawowania. Aha, jezeli bawicie się farbami, to kontury powinniście tuszować inkiem wodoodpornym (najlepszy jest czarny tusz indyjski), bo inne tusze po prostu Wam się rozmyją przy nakładaniu kolorów. Do rysowania używajcie pior do szkicowania, które charakteryzują się miękkimi stalowkami. Kolory nakładajcie cieniutkimi pędzlami, najlepiej sobolawymi - moją doskonałe do akwareli, miękkie włosie. Najlepsze papiery do zabawy z farbami to papiery czerpane, wykanane z pulpy papierniczej lub prosowane na gorąco.
Mam nadzieję, iż po tym co napisałem tutaj, poziom waszych prac nieco się podniesie, bo komiksy rysowane kredkami na kartkach z bloku rysunkowego wiele tracą, nawet jeśli sama kreska jest ciekawa. NIOM! [ktomoczas@psxextreme.pl]

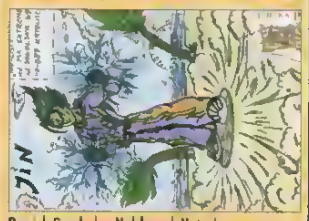
OPIS PRACY KEVINA
Wojciech Kałuża alias Kevin powraca na łamy "Komiks Karnera". Hmmm. Co tym razem? Całkiem ciekawy motyw z Luigim przerobionym na The Punishero:). Teraz przynajmniej widać, że to gość z jajami, a nie marny hydraulik, hyhyhy. Kreska jest całkiem niezła, choc na pierwszym kadrze troszkę kuleje tło (nieco pokręcona perspektywa), a i w kwestii światłocienia nic się nie polepszyło od ostatniego razu. No i te cygaro - kuno, czym Luigi je trzyma? Kolory zostały dobrane dobrze, obrazki są przejrzyste i nie ma "rozsypki". Przyczepię się jednak do tych kredek (znowu,) - widać, że zostały użyte kredki ołówkowe miernej jakośa. Jak już koniecznie chcecie się bawić kredkami, a nie macie kasy na drogie bądź co bądź kredki akwarelowe, kupcie sobie najzwyklejsze w świecie Bambino. Dają o niebo lepsze efekty, niż ich drewniani kuzyni. Zauważyłem również, iż Kevin nieco pokpił sprawę, jeśli chodzi o płomień z lufy na pierwszym kadrze - wygląda on tak, jakby wylotywał zza spluwy, a nie z niej. Ogólnie rzecz biorąc, jest nieźle. Mogę spokojnie powiedzieć, że po zapoznaniu się z kilkoma zasadami rządzącymi rysunkiem, Kevin może w przyszłości niezle namieszać. Kończę już i idę na grzyby □



Nieustający konkurs na...
Najładniejszą kopertę



Damaan Kazieł, Jelenia Gora



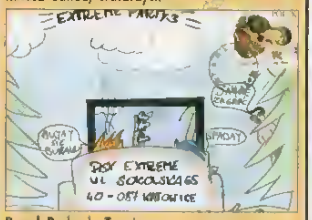
Daniel Grachala, Nakłonad Notecią



Michał Zoc, Szczecin



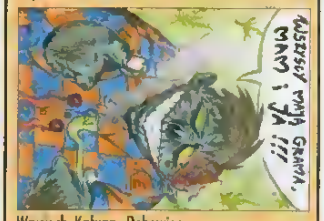
Miłosz Ganua, Wałbrzych



Paweł Dudziak, Tarnów



Szyman Chuderewicz, Jelenia Góra



Wojciech Kałuza, Dębowiec

ale nie gram tak często jak Marcin On by najchętniej całymi dniami grał Ja tam wolę jego gazety, m in PSX EXTREME, który to miesięcznik - jak łatwo się domyślić - podpasował mi najbardziej z powodu klimatu, który wylewał się z każdej kartki LISTY - to jest to, co Pumcie ("pupcie"? - HIV) takie jak je lubią najbardziej Właśnie to skłoniło mnie do napisania tego listu (...) Czasami mam ochotę na coś innego niż granie, np dyskoteka, spacer czy kino Ale no, co? Nie mogę bo co?! Bo Marcin gra!!! Tak oszalał na punkcie gier, że nawet psa nazwał "Raziel" (Boże!) Pomóżcie mi oderwać go, choć na chwilę od konsoli, żeby mu d**a nie przyrosła do fotela Nie jestem na niego zła, bo rozumiem jego potrzeby Mam nadzieję, że dziewczyny, które mają takich maniakalnych idealistów, profesorów, inżynierów zrozumieją potrzeby codziennego naświetlania Kropka (Kropek rulez!) (..) Pozdrawiam i liczę na pomoc [..]"

Joanna "Pumcia" Sadowska, Płock

Tak się składa, że podobnych listów - tj od zdesperowanych dziewczyn konsolowych twardzieli - dostaję ostatnimi czasy sporo Cóż ja mogę powiedzieć, że się dzieje, że despoci nie zważają na potrzeby swych pań Ja, na przykład gdy gram bo "muszę" (pracuję), również nie zwracam uwagi na otoczenie, ale ze pracę potrafię oddzielić od przyjemności totez sesje w tzw wolnych chwilach jestem w stanie przerwać, gdy moja żona zwróci się do mnie z prośbą, co bym ją podrzucił tu i tam, ew posmyrał za uszkiem) (Ś a może "łozkiem"?) Wytłumacz swojemu facetowi, że jeśli nadal będzie tak postępować, to do niczego dobrego to nie doprowadzi A już na pewno nie bądź AZ TAK tolerancyjna bo ani się obejrzysz, a będziesz przynosić kapcie swojemu panu w zębach i służyć głową za podstawkę do kufla z zimnym browcem W ostatecznosci dołącz się do zabawy, wpinając pada, którego Ci wysyłam, do drugiego portu konsoli Jeśli nawet to nie poskutkuje, bowiem zostaniesz wykopana z zabawy z uwagi na "zaniżania statystyk", to olej sprawę gorącym moczem i udaj się na dyskotekę w towarzystwie koleżanki (co by nie tak od razu z grubej rury - z kolegą) Mur-beton - Marcin przybiegnie za Tobą w podskokach (na parkiecie nikt nie zauważy, że się dziwnie wychyla)! () PS Przepraszam czy tylko mi wydaje się, że mam na imię "Kasie"..?

NOSIŁ KOŃ PO BŁONIACH...

"[..] Piszę do Was, bo mam problem Pewnego dnia, gdy siedziałem na kibelku i przeglądałem - jak zwykle - PSX EXTREME, mój wzrok nadział się na



zdjęcia dwóch laseczek zamieszczonych pod listem "Napaleniec" (PE#61), w wyniku czego niektóre strony uległy sklejeniu, no i podarła mi się niemal cała gazeta W związku z tym mam prośbę czy mogliby$cie przesłać mi nowy magazyn? Bo mój nie nadaje się do użytku [..]"

Łukasz, Jarosław

Nic z tego, stary! Następnym razem pohamuj swą napoleońską fantazję - wyjdzie Ci to na dobre (ot, zaoszczędzisz dzisz kasę, którą musisz spozytkować na kupno kolejnego egzemplarza PE) nie będziesz miał odcisków na dłoniach, ni musiał nerwowo nasłuchiwać czy aby przypadkiem nikt nie udaje się do kuchni zaparzyć herbatę, ze o wątpliwej wygodzie w trakcie użytkowania "tronu" nie wspomnę Dobra wiadomość, jaką mam dla Ciebie, to następująca posteram się, aby co miesiąc w dziale "LISTY" zamieszczac choć jedną laskę z targów, co by Twoj (nie tylko Twój) temperament choć częściowo poskromić (ne "dzieńdobry" masz całą gromadkę, ale nie wyobrażaj sobie) Ech, głupia młodosc BTW Miłą niespodziankę dla wszystkich "wygłodniałych" mocnych wrażeń przygotowuje również Loki (..)

PONIEŚLI I KONIA

GRA NUMERU

"[..] Cześć syf, ups HIV (..) Mam propozycję, a w zasadzie żądanie, bo kupuję Wasz miesięcznik i chociaż raz pragnę zobaczyć opublikowany swój list Mianowicie, powinniscie w kazdym numerze wystawiać "grę numeru" Byłaby to gra, która przypadła Wam najbardziej do gustu, bo zdarza się, że niekedy gry mają takie same oceny - i co wtedy? KAPA MANTE [.]"

Kizok, Zabrze

Praktyki takowe stosowaliśmy jeszcze kilkanascie numerow wstecz (przyznając miano "GN"), ale od czasu przejścia na multiplatformę straciły one sens Juz tłumaczę, amigo Nie wszyscy zg(Red.)ziole posiadają wszystkie platformy do grania w swoim domu (PSX, PS2, Xbox i GC), poze tym nie kazdy ma szansę obczajenia w akcji a tym bardziej pogrenia w kazdy tytuł w Redakcji, ponieważ najczęściej dysponujemy tylko jedną kopią gry (a wielu zg(Red.)ziol mieszka w różnych zakątkach Polski, w Redakcji bywają tylko przez kilka dni w miesiącu] Kapujesz? Nie? No to jak wyobrazasz sobie wybór 'Gry Numaru'? Kto miałby ją wybierac? Czy nie straciłyby na tym platformy mniej popularne? Nie lubimy Wam - Czytelnikom - ściamniać Przyznanie tytułu 'Gry Numeru' nie stanowi dla nes problemu, ale czy byłby to werdykt obiektywny? Jak wnioskuję ne podstewie tych kilku nabazgranych przez Ciebie słów - zaliczasz się do grupy Czytelników którzy tuz po otworzeniu gazety chcieliby wiedzieć, ktora gra jest najlepsza, dodetkowo zobaczyć ranking gier zawartych w numerze itd - my nie chcemy psuć zabawy ludziom, którzy lubią snuć wnioski, dedukować, analizować, myśleć po prostu Zmartwię Cię zatem musisz wgłębić się w treść recenzji, uzupełniając swój światopogląd "3 groszami" i ocenami uzupełniającymi pozostałych zg(Red.)ów (ew posiłkując się renkingami, jakie będziemy zamieszczać w kolejnych numerach PORADNIKA EXTREME) Jestes zbyt wygodny mocium panie (..) Next

NAPRAW SWOJĄ PS2

"[..] Jestem (a raczej byłem) nałogowym Graczem (..) W końcu udało mi się kupić PS2!!! (..) Pewnego dnia konsola zaczęła mieć kłopoty z przyjmowaniem ORYGINALNEJ płyty GT3 (...) powiedziałem o tym mojemu "znajomemu", który na to "Nie ma problemu, juz zdarzały się takie przypadki Wyczyszczę laser i konsola będzie jak nowa" Zaufałem mu i dałem konsolę na jeden dzień To był największy błąd w moim życiu. Ten piep***ny fagas popsuł moją konsolę! Pomóżcie!!! [..]"

Crow, Szczecin

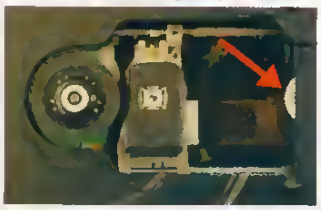
Dochodzi do mnie coraz więcej podobnych, niepokojących głosów - ludziom zaczynają siadać czytniki w Czarnulach Zarówno korzystającym z pirackich kopii gier, jak i oryginalnych Zdesperowani, oddają swoje konsole do serwisów, ew do "znajomych" Zezwyczaj koszt takiej usługi waha się w granicach 400 - 500 zeta Uch, bolesne to doswiadczenie Posiadacz konsoli buli kasę i jest zadowolony A nie powinien!

Zanim jednak cokolwiek napiszę pragnę zaznaczyć ze Redekcja PE nie ponosi odpowiedzialności za ewentualne jakiekolwiak usterki wynikłe z tytułu nieprawidłowego grzebania w bebechach konsoli Opis dolegliwości Konsola nie przyjmuje płyty, z wnętrza słychać charakterystyczne "cykanie" - głowica nie moze trafić laserem na odpowiednie sciezki (płyty CD lub DVD) Aby temu zeradzić, nalezy

1> rozkręcić konsolę (naturalnie po wyciągnięciu kabla zasilającego) Oczywiscie, wiąze się to z utratą gwarancji (jesli takowa jeszcze konsolę obejmuje), toteż sens tegoz posunięcia zostawiamy do rozstrzygnięcia kazdemu z Was z osobna

2> zdjąć obudowę czytnika, tak aby mechanizm czytnike był na wierzchu Z górnej częście obudowy nalazy wypatroszyć magnes

3> uwagę należy skupić na białej zembatce (na zdj) znajdującej w górnej części rozbebeszonego czytnika



Jest to mechanizm odpowiadający za kąt ustawienia lasera względem płyty Teraz konsolę trzeba podłączyć do źródła zasilania.

W celu wyregulowania czytnika należy kręcic zembatką ZGODNIE Z KIERUNKIEM RUCHU WSKAZÓWEK ZEGARA - po każdym jednym skoku

PCHLI TARG

Sprzedam konsolę PS2 (przerobioną) + okablowanie + Action Replay 2 v 2 + dodatkowy pad (DS2 SONY) + podstawka + ok 10 gier. Cena: 850 zł. Tel. (0-18) 262 90 19 (tylko w piątki i soboty proszę Artura)

Sprzedam konsolę PS2 (nieprzerobioną) + Memory Card 8MB + Dual Shock 2 + kabel NTSC + oryg. gra GT3 (stan kompletu: dobry bez usterek) Cena: ok. 1 tys. zł Możliwa zamiana na PC bez monitora (w okolicach AMD 1GHz). Tel. 0692 776 934

Sprzedam konsolę PS2 (nową) + karta pamięci + okablowanie + Dual Shock 2 + płyta demo + gry: RIDGE RACER V, DARK CLOUD, RE CODE: VERONICA X z demkiem DEVIL MC, TTT, GT3 Cena: 1400 zł Ew zamienię na Xboxa Tel. 0602 291 633, Darek

Sprzedam kierownicę (nie gwarancji) "PreRacing-Wheel" do PSone/PS2/PC. Trzeba i wtórnie Cena do uzgodnienia. Tel. 0505 027 298, Piotr

Kupię DC + Memorke (VMU lub inna) + gry + 2 pady Tel (0-89) 718 70 16, Szymek

Kupię oryginalną grę KULA WORLD na PSX. Cena: do 40 zł Tel (0-32) 254 45 07, proszę Radka

Kupię gry na PlayStation ALIEN RESURRECTION, FINAL DOOM, LEGEND OF MANA, POPULOUS 3, SILENT HILL, SPYRO THE DRAGON 1 i 2, STAR OCEAN 2, WARCRAFT 2, WIPEOUT 2097 po uzyskaniu cenie tylko oryginalne Marek Kruk, ul. Granicznie 5a 05 807 Pietkowa La sina

Kupię oryginalnie sterowidz na PlayStation: ALIEN TRILOGY, TOMBI Tel. 0505 414 027

Sprzedam gry na PS2: RIDGE RACER V i 4x4 EVO (50 zł/szt.) + tak że na PSX TOMB RAIDER 3, FORMULA ONE '99 (25 zł/szt.) Tel. 0608 457 282, Jarek

Sprzedam gry na PS2: WRC 4 i TIME SPLITTERS (cena za komplet 150 zł) Tel. 0504 678 429

Sprzedam gry na PS2: SMUGGLER'S RUN (60 zł) Tel 0506 036 495

Sprzedam gry na PS2: METAL GEAR SOLID 2 (150 zł) Tel. 0694 151 469 Krystian

Sprzedam oryg. gry na PS2: GTA3, PRO EVO SOCCER, DEVIL MAY CRY, NFL QB CLUB 2002, SOUL REAVER 2, HALF LIFE, FINAL FANTASY X Cena: 100 - 150 zł/szt (możliwość wymiany) Tel (0 52) 301 48 97 proszę Dawida

Sprzedam oryg. gry na PS2: GRAN TURISMO 3, MAX PAYNE, HALF LIFE (50 zł/szt) Tel. 0504 56 77 18

zembatki nalezy przeresetować konsolę i obserwować jej reakcję w temacie czytania plyt (nalezy jednak założyc w tym celu magnes na trzpień, na którym osadzona jest płyta!!!)
Co warto wiedzieć, to fakt ze w efekcie kręcenia ową zembatką obniza się mechanizm sterujący laserem Jeśli konsola zacznie czytać płyty - nie powinno się dalej kombinowac, bowiem w pewnym momencie "przekręci się licznik" i mechanizm skoczy do punktu wyścia - do góry, co oznaczać będzie koniecznośc kręcenie zembetką od nowa
Po 'dostrojeniu" czytnika, konsolę trzebe wyłączyć z sieci i poskręcać (...) Nie gwarantujemy Wam 100-procentowej "poprawy odbioru", malo tego - nic Wam nie gwarantujemy, ale w akcie desperacji warto spróbować Tylko przestrzegajcie podstawowych zasad bezpieczeństwa (nie brac do buzi pracujących kondansatorów!), a juz najlepiej poproscie o pomoc osobę starszą, doswiadczoną

Oby Wasze konsole sluzyły Wam jak najdluzej! Bo frajerzy w "punktach serwisowych" podmieniają czytniki z innych konsol, bawią się rzeczoną zembatką i kasują za to grube bańki!!! Howgh!

DO BUDY!

"[...] Było piękne letnie popołudnie, mój stary wrócił z roboty bardzo w***y i w tedy pomyślałem, ze r***ę łudkow w QUAKE'u , którzy biegają jak niedorozwinięte matoły i nie wiedzą "o co chodzi jakby?" - pomogło by i jemu (mnie, naturalnie, pomaga, ale tylko w łagodnych przypadkach) (...) Stary zadziwiająco szybko zakapował o co chodzi w obsłudze ow gry! Po dwóch godzinach rozwalania wszystkiego co się rusza (na poziomie Easy) było widać, ze mu ulzyło, ale co z tego skoro teraz jak tylko przytoczy się z roboty - od razu zabiera się do grania Nie wiem, co z nim zrobić raz, gdy chciałem pograć, chciał mnie pogryźć. Może znasz odpowiedz na to pytanie [...]" Eddy ,Sulów

Nic bardziej oczywistego... zalóż ojcu kaganiec i nie spuszczaj go ze smyczy, dodatkowo palcem wskazującym stanowczo sugerując, gdzia jest jego legowisko oraz micha. Powinno pskutkować Jeśli nie zakapuje, to nie całkiem "przypadkowo' odłącz jakieś kabelki od konsoli, naturalnie udając "Jana" Jesli dobrze pójdzie, to jeszcze wyrwiesz kasę na naprawę

FUJ...

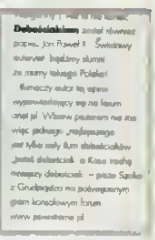
"[...] Cze HIV! Pewnego dnia w szkole, czytając PE na lekcji geografii - po przeczytaniu listu "Wateran" tak parsknąłam śmiechem, ze "popuściłem" w pory. Powinni zakazać tego szmatławca! Teraz się wszyscy ze mnie nabijają! (...) I jeszcze daliście mu ze to pada - paranoja, ludzie, paranoja!!!

(...) Czy to prawda, ze jak gram ne PlayStation, to kabel RGB moze zostać uszkodzony? Sąsiadka powiedziała mojej mamie, ze się tak dzieje Jeśli to nieprawda, to powiedz mojej mamie, że to nieprawda [...]" Hendel, Senok

Śmiardząca sprawa, doprawdy, śmierdząca... A Ty pada nie dostaniesz, bo zachować się nie potrafisz. (...) Pozdrów sąsiadkę i przekaz jej (ale "delikatnie"), aby nie sciemniała...

Z OSTATNIEJ CHWILI

W czwartkowym (24.10.02) dodatku do gazety Wyborczej w dziale "Słownik NajMłodszej Polszczyzny" zamieszczono artykuł pt Debesciak. Oto fragment.


Debesciakizm został również przez Jon Pawel II Światowy autorytet będziemy dumni ze mamy takiego Polaka! Gumaczy autor tej opasi wypowiadającego się na forum onet pl Wiatrak pozdrawia na dla więc jednego najlepszego jest kilka cały dum debesciakizm Jestes debesciak o Kosc mowię nowszy debesciak - pisze Sandie z Grudziądzo na podwyższonym glam konsolowym forum www.pewnieme.pl

z cyklu Ambitni czytelnicy PE nadesłali...



"Dzien dobry cześć i czołem... spytacie skąd się wziąłem?!" No cóż, po staremu - wypadłem z pobliskiego kubła ne śmieci..by z zeraz Was kolejnymi syfami, co to się dumnie nazywają pracami "ambitnych" Czytelników Szczerze mówiąc mysłałem ze po wakacjach "ambitni" będą już raczej powoli zdychac śmiercią naturalną No, wiecie ze zabraknie Wam tematów, chęci do pisania i innych takich wymówek, dobrych dla frajerów pokroju Playmana, hehe Jednak nadal otrzymuję od Was po kilka(naście) prac w miechu - z czego niektóre nawet da się przeczytac do końca, bez "zwracania" Tak trzymać Niestety jest jeden problem Wiem ze część z Was wysłała do mnie zaległe prace o które prosiłem w ostatnim wydaniu rubryki Nie wiem co się dzieje (może coś z naszym redakcyjnym serwerem?), ale nie dostałem ich Dlatego teraz podaję swój prywatny adres pod który też możecie wysyłać prace Wbijcie go sobie do głowy... I zebym, kuna, nie musiał powtarzać! dziadu10@poczta.onet.pl

Od czasu dwóch tekstów Hcoligana, sporym wzięciem cieszy się temat "gry marzeń" (zastąpił totalnie wyeksploatowaną przez Was "przemoc" - i dobrze!) Głównie przychodzą teksty z jakimiś zeschizowanymi wizjami nowych gatunków na ktore sikam pełną parą, bo najczęściej są oryginalne jak parówa w majonezie Ale przychodzą tez teksty "krytyczne" - i te bywają ciekawsze... Ponizej jeden z nich, autorstwe niejakiego Grzypka Przy okazji jego pracy, zamiast komentarza pozwoliłem sobie na swego rodzaju odezwę do ludu "ambitnych" Czytajcie i nienawidźcie mnie jeszcze bardziej, hehe.

GRA MARZEŃ - z czym to się je?

Zeby zacząc sztampowo - od momentu pojawienia się PONGa, sprzęt komputerowy służący docelowo zabawie regularnie ewoluuje I to zarówno sam hardware (szybsze procki, więcej RAM-u, lepsze układy graficzne) jak i najróżniejsze kontrolery - duparele - ot, gitary, kierownice, maty do tańczenia itd No i mogę już przejść do sedna Nic nowego nie odkryję mówiąc, ze to własnie SPRZĘT staje się coraz mocniejszy i wydajniejszy Natomiast wykres ewolucji gier wcale nie pokrywałby się z postępem technologii Owszem, czasem plasowałby się "dwa paznokcie wyżej", ale generalnie znajdowałby się parę metrów pod krechą z napisem "postęp" Zamotałem? No to powiem tak: pamiętacie gry które mimo relatywnie słabego hardware'u niepodzielnie rządziły wciągając Gracza niczym odkurzecz? Z góry uprzedzam - nie jest moim celem wmawianie komukolwiek ze dzisiejsze gry to szmiry, a prawdziwie wartościowe tytuły charakteryzują się 16-kolorową paletą barw i rozdzialką 160x200 To nie tak. Nie będę ronił łez nad czasami, których dzisiejszy "hardkorowy" Gracz nawet nie pamięta Chcę jedynie wykazać, iz mocniejszy sprzęt wcale nie oznacza "debeściarskich" tytułów Dlaczego? Huh, gdyby tak było, to juz dawno powinniśmy się doczekać tej mitycznej "Gry marzeń" Dziadu ma po części rację [po części? A chcesz jeszcze kiedyś coś wydrukować w 'extrimie'? Hehe? - DZ.] w tym względzie po cholerę producenci mają siedzieć nad pozycją będącą z założenia ideałem? Zeby Jaś kupił sobie na giełdzie pirata po czym wysłał do developera malla "Zaje***ta gra! Dzięki, ze ją zrobiliście!" Załóżmy nawet, ze taki szpil sprzeda się w jakiejś astronomicznej liczbie egzemplarzy (powiedzmy 50 mln !) Twórcy zarobią na nim sporo, ale czy aż tyle, zeby móc zbijać bąki do końca zycia? No i co na to konkurencja?

Chciałbym ustosunkować się tez do wypowiedzi Hooligana ["ambitni" w PE#58 - DZ.] Poruszył on temat GTA3 Jako niezaprzeczalną zaletę gry podał możliwość olbrzymiej interakcji z otoczeniem Do pewnego stpnia zgadzam się z tym stwierdzeniem, gdyz w "Wielkiej Kradzieży Aut" występuje ono w niespotykanej dotąd skali, ale chyba tylko ilościowej Bo, owszem, mozesz ukraść/zniszczyć masę samochodów, zabic przeogromną liczbę osób - od emerytek, przez gangsterów po policjantów - rozbijać się po sporym miescie... i tyle. Nie mówię, że wymagam czegoś więcej, chociaz moze jednak. Gdyby w GTA3 zamiast kraśc auta, nalezałoby ganiać ze spryskiwaczem po skrzyzowaniach i czyścić szyby, to nikt nawet nie spojrzał by na tę produkcję. Albo gdyby trzeba było przeprowadzać staruszki "za rączkę" i nosić im zakupy do domu. A przecież miasto mogłoby być tak samo wielkie, gra wymagałaby równej sprawności manualnej, stawiając przed Graczem takie same - pod względem komplikacji - zadania. Ot, musiałbyś na przykład gonić ze skrzyzowania dzieci emigrantów myjące szyby za pół ceny itp Dlaczego wnoszę ze gra nie zdobyłaby nawet w części takiej popularnosci jak GTA3? Heh, sprawa powraca jak bumerang. PRZEMOC [zeraz rzygnę... Jeśli ktoś jeszcze chce o tym pisać, to niech czeka na Gemorę, którego naślę - DZ.] "Killin' a parson ain't no big deal " - jak śpiewał niejaki Dombrowski w SILENT HILL 2. Według założeń Hcoligana gra marzeń nie mogła by się obyć bez przemocy Czym jednak różnile by się ta gra od większości tytułów typu STATE OF EMERGENCY? Większą liczbą ludzi, których mozna by zabić/zatłuc? Nowymi rodzajami broni? Możliwością rozjechania innych postaci walcem drogowym? Czy wtedy byłby to symulator życia, czy raczej "nie-życie"? To pytanie kieruję chociazby do Petera Molyneuxa - w końcu jego PROJECT EGO zapowiada się na tytuł o takich aspiracjach. Od siebie mogę dodać jeszcze parę zdań... Wydaje mi się, ze gra w której trzeba będzie ciężko pracować - nosić cegły czy sprzątać smieci - powstanie dopiero wtedy, gdy Graczom znudzi się mordowanie i bicie po gębach A czy to kiedykolwiek nastąpi? Tego typu pozycja zmuszałaby Gracza do wykonywania zajęć z założenia nudnych i nieciekawych A kto woli grac w jakieś KENKI IPPAI lub japoński "love simulation" niż w GTA3 [no nie do końca. Co powiesz o sukcesie HARVEST MOON? - DZ.] (znam takiego debila, ksywa jego Loki - przyp. HIV a)? Tak myślałem... Osobiście jestem przeciwny wszelkim symulacjom życia, Boga czy Szafana itd Jeśli tak ma wyglądać "gra marzeń", to ja dziękuję Wolę zostać ćwokiem [hehe, nie przejmuj się, do twarzy Ci z tym - DZ.] grającym po raz n-ty w WIPEOUT FUSION, GT3 czy VIRTUA FIGHTER 4 [Grzyp]

DZIADU TO NARCYZ I BUC

Heh, nie masz pojęcia... jak blisko był Twój list klapy mojego śmietnika - Twój wstęp jest rzeczywiście do bani. Jak go przeczytałem, to... miałeś szczęście, ze zmusiłem się do dalszego czytania. Ale ogólnie jest niezle. Teoretycznie powinienem się podpisać pod Twoim tekstem rękoma, nogami, a nawet czyms innym, jako ze znany jestem szerokiej publiczności ze swojego "anty-komercyjnego" nastawienia do gier. Ale... ze świnią nie jestem z założenia i czasem zmieniam poglądy (albo przynajmniej je modyfikuję), to i zdolem Cię nieco. Tym bardziej, ze tekst Twój - choć zręcznie napisany (nie zauważyłem - kor.) - zawiera parę kwestii, które doprowadzają mnie do nerwówki. O co chodzi? Nagle zacząłem dostawać od Was listy, w których dużo piszecie o hardkorze, o zaje***tym oldschoolu, o tym, ze nie grafa jest najważniejsza... I nie byłoby w tym nic złego, gdyby nie pewien fakt. Zauważyłam ze większość z Was - po wnikliwym zapoznaniu się z moimi tekstami (zarówno w "ambitnych" jak i "smietniku") - zaczyna pisać teksty trochę "pod Dziada", na zasadzie "napiszę tekst z poglądami podobnymi do sierściucha, to może mi druknie pracę w rubryce". Do tej pory to przechodziło, bo miło było popatrzeć jak mi smarujecie, hehe, ale czas z tym skończyć. Zapytacie, skąd biorę tego typu wnioski? Na początku "ambitnych" nikt nie pisał, ze oldskul był najlepszy, ze trzeba walić leniwych deweloperów ze grafa się nie liczy itd. A teraz? Prawie kazdy list to jakieś wspominkowe pierdoły i narzekania, że gry nie idą do przodu. Z tego co wiem, to w "Extrimie" właśnie ja, przede wszystkim, pisałem wynurzenia w tym tonie (drugą inspiracje stanowi dla Was świetny tekst HIV'a i Ściery pt "Zapach 8-miu bitów" - zrzynacie z niego, ze ho-ho!) [Dziadu, poczytaj archiwalne numery PE sprzed kilku lat a zonentujesz się, kto zaczął publicznie szłochać za gremi "8 bit" - przyp. HIV a]

Po kolei... jedna sprawa to zjawisko powszechnej "tęsknoty" za starymi czasami, które moim zdaniem jest mocno rozdmuchane i stało się teraz modne - poświęcam temu 'Śmietnik' w bieżącym numerze PE, więc nie mamuję miejsca w "Ambitnych". Druga kwestia narzekania na brak rozwoju merytorycznego gier w dzisiejszych czasach. No, niestety, tutaj kładę swój zarośnięty łeb pod topór i czekam na najsurowszy wymiar kary. Z Waszych listów dowiaduję się często ze to głównie moje teksty są w dużej mierze odpowiedzialne za rozpowszechnienie wśród konsolowej nacji tego TOTALNEGO pesymizmu. Wiadomo, że zawsze jechałem po developerach i wydawcach, którzy się objadają, ale nie sądziłem, że wywołam taki efekt. W tej chwili co drugi z Waszych tekstów aż ocieka bluzgami pod kątem producentów, podczas gdy jeszcze pół roku temu w ogóle nie przychodziły do "ambitnych" prace w tym klimacie. Hmm... czuję się jak Bóg (ale ze mnie narcyz i buc. Cóż, w końcu ze to mnie lubicie/nienawidzicie). Przemyśleliśmy to wszystko i - choć nie zmieniłem zdania - doszedłem do wniosku, ze to niedobrze, iż wszyscy tylko narzekają. Dlatego usmiecham się do życia i proponuję Wam małą zabawę-eksperyment. Od dziś narzekających wyrzucam do śmieci (chyba że ktos napisze naprawdę dobry tekst) i czekam na prace - UWAGA - BRONIĄCE WSPÓŁCZESNYCH GIER I PRODUCENTÓW, A KRYKLAJĄCE "OLDSKUL". Jeśli dostanę jakieś sansowne prace, przewiduję nagrody (warto się postarać). Oczywiście nadal przyjmuję prace na inne tematy, ale największą szansę w najbliższych miechach mają wypociny na ww. temat. Zrozumiano?[dziadu]

Nowe AKCESORIA KONSOLOWE



Witam! Tym razem na wersztacie trochę nowości sprzętowych z tegorocznych targów ECTS oraz test kilku urządzeń dostępnych juz ne naszym rynku (...) SONY zapowiedziało wypuszczenie na rynek limitowanej edycji 'kolorowych' konsol PlayStation 2! Dostępne będą modele w kolorach białym, żołtym niebieskim, czerwonym i stalowym. Razem z konsolami na rynku pojawią się kolorowe joypady DualShock 2. PS2 w nowych barwach prezentuja się bajecznie i jestem przekonany, ze znajdze się bardzo wielu chętnych do zakupu tak bejerancko wykonanych modeli. Kiedy dokladnie mozna spodziewać się wypuszczenia tej kolorowej edycji i w jakiej cenie będzie ona dostępne - tego jeszcze dokladnie nie wiadomo



Firma Xgaming zaprezentowała ne targach ECTS znakomity joystick X-Arcade, współpracujący z kazdą platformą sprzętową na rynku. Mozna go podłączyć zarówno do komputera PC, jak również (po zakupieniu specjalnego adaptera) do niemalze kazdego modelu konsoli (PSX, PS2, DC, N64, Xbox i GCN). Joystick wykonany jest doprawdy znakomicie, ne duzym blacie (prawie jak w klasycznym automacie) umieszczono dwie gałki i az 18 dowolnie programowalnych przycisków. Całość prezentuje się wysmanicie - wymarzona zabawka dla kazdego maniaka salonów gier. X-Arcade wykonany jest niezwykle stabilnie (??? - kor.) i wytrzyma nawet najtwardszą rękę hardcore'owego maniaka gier. Joystick sprzedawany jest w Wielkiej Brytanii w cenie 100 funtów (w zestawie znajduje się dodatkowo 14 klasycznych hitow arcade firmy CAPCOM w wersji na PC) + dodatkowo trzeba jeszcze dokupić odpowiedni adepter do posiadanej konsoli. Jak widać, jest to dosyć droga zabawka, ale cóz się dziwić - maszynka ma po prostu power!



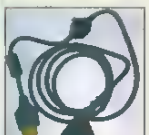
Z jak zwykle bogatej oferty sprzętowej firmy Logic 3 chciałbym Wam przedstawic nowy (i stosunkowo nedrogi) pistolet P99G2 LIGHT BLASTER do konsoli PlayStation 2. Pistolet jest całkiem poręczny, posiada opcję automatycznego przeładowywania magazynku (+dodatkowo Auto-Fire, co razem daje opcję karabinu maszynowego ze skutecznością ponad 400 strzałów ne minutę!), a dodatkowo jest w pełni kompetybilny z wszystkimi standardami (łącznie z GunCon2!). W zestawie oczywiście znajduje się również padel do ręcznego, a raczej nożnego przeładowywania broni! Sugerowana cena detaliczna sprzedazy tej zabawki w Wielkiej Brytanii, to w przeliczeniu na złocisze tylko 120 zł - całkiem przystępnie, jak na sprzęt tej klasy.



A na dokładkę jeszcze jedno urządzonko, a raczej niezwykle uniwersalny kabelek RGB do podłączania trzech systemów jednoczesnie PSX/PS2 + XBOX + N64/GC! Jeśli ktoś posiada kilka konsol w domu, to taki kabelek wydaje się wprost wymarzony! Z jednej strony mozemy podłączyć doń 3 konsole, a z drugiej strony telewizor (przez chinche wejście S-VHS lub RGB). Kabelek ma 1.8 metra długości, jest znakomicie wykonany, a dodatkowo definitywnie usuwa problem zielonego obrazu na PS2! Sugerowana cena detaliczne to tylko 90 zł



Skoro mozne podłączyć juz kilka systemów jednoczesnte przez jeden kabelek do telewizora, to moze również da się podłączyć np. joypad DualShock z PlayStation do Xboxa. ? A jakze! Dostępny jest już w Polsce adapter o nazwie XJoyBox który pozwala na podłączenie dowolnego kontrolera od PlayStation właśnie do konsoli firmy MICROSOFT! Urządzenie znakomicie spełnia swoją rolę, podłączyć mozna nie tylko wszelakie joypady od PSX/PS2, ale również kazdy joystick czy choćby nawet kierownicę. Co więcej, po podłączeniu zasilacza (nie ma go w zestawie, ale mozne użyć tutaj dowolny zasilacz 9V) uaktywniemy również funkcję wibracji (bez zasilacza wibracje są również, ale bardzo słabe). Nie zapomniano również o umieszczeniu portu dla karty pamięci do Xboxa (wkładanej bezpośrednio do adeptera). Informacja o rozmieszczeniu poszczególnych funkcji klawiszy z Xboxe na podłączonym padzie znajduje się w instrukcji na tylnej stronie opakowania urządzenia. XJoyBox sprzedawany jest w Polsce w cenie detalicznej 99 zł



Konsola Xbox nie posiada wyjscia optycznego z wyprowadzeniem dźwięku, jak ma to miejsce w PlayStation 2. Jednak za pomocą specjalnego kabelka z wyjściem optycznym mozna ją podłączyć do zestawu kina domowego i cieszyć się doskonałym dźwiękiem przestrzennym w systemie Dolby Digital 5.1. Specjalne gniazdo optyczne wplecione zostało w klasyczny kabel RGB do Xboxa, do którego podłączamy przewód optyczny od zestawu głośników kina domowego. Niestety, kabelek taki nie jest nazbyt tani (cena detaliczna 129 zł), ale za doskonałą jakośc - w tym przypadku dźwięku - trzeba ciągle słono płacić.



Ne zakończenie kilka nowości znanej i lubianej firmy DATEL. W sprzedazy pojawi się "Action Replay 2 V2 Upgrade 2.2', czyli nic innego, jak płytka z najnowszą wersją oprogramowania do Action Replay 2. Upgrade przeznaczony jest dla wszystkich posiadaczy przystawki Action Replay 2 (zarówno w wersji podstawowej, jak również V2), a na płycie znajduje się między innymi pakiet najnowszych kodów do gier. Jest to interesująca pozycja głównie dla posiadaczy starszej wersji AR2, którzy w łatwy sposob mogą wymienic teraz oprogramowanie i skorzystać z dodatkowych opcji dostępnych dopiero w wersji V2 (np. Memory Manager lub DVD Region X).



Kolejna ciekawostka to "XtremePak' czyli mega-zestaw znanych urządzeń firmy DATEL przeznaczonych dla PlayStation 2. W skład takiego 'pakietu przetrwania' wchodzą: Action Replay 2 V2, X-Port V2 (urządzenie do przenoszenia zapisu kodów i stenów gier do komputera PC - test w PSX EXTREME #60) oraz USB Keyboard (klawiatura - test w PSX EXTREME #51). Cena zestawu wynosi ok. 350 zł, co w przeliczeniu na poszczególne jego elementy daje nam łącznie ok. 100 - 150 zł oszczędności. Warto zaznaczyć, ze wszystkie urządzania z pakietu są w pełni kompatybilne ze sobą i wzajemnie się uzupełniają, co podnosi dodatkowo wartość zestawu.□

NORBY

TIPSY



Buffy the vampire slayer

Kody do wklepania w "extras menu":

Y, Y, Y, Black, Black, Black, Y, White, Black, Black, White, Y - *slayer power*
Y, White, Black, Black, White, Y, Black, Black, Black, Y, Y, Y - *niekończąca się energia*
Y, Y, White, Black, Black, Y, Y, Y, Y, White, Black - *wszystkie cztery areny*
Black, White, Y, Y, Black, Black, White, Black, Black, White, Black, Black, White - *grasz jako Dark Buffy w "Arena Mode"*

Jeżeli wklepałeś kombinacje poprawnie, usłyszysz dźwięk. White (biały), Black (czarny)

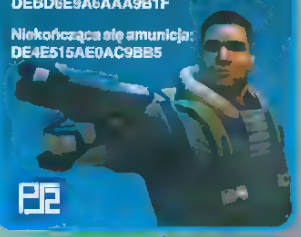
THE THING

Kody na GameSharka:

Najpierw wklep kod:
0E3C7DF21853E59E
EEBC0406BCBCD3EA

A teraz:
Niekończąca się energia:
DE8D8E92F8AADD4B
DE8D8E9A6AAA9B1F

Niekończąca się amunicja:
DE4E515AE0AC9BB5



BLADE II

W głównym menu przytrzymaj "L1" i wklep te oto kombinacje:

↓, ↑, ←, ←, ●, →, ↓, ■ - **wszystkie misje**
■, ●, ↓, ←, ●, ●, ▲ - **wszystkie bronie**

Podczas gry przytrzymaj "L1" i wklep te oto kombinacje:

▲, ■, ▲, ■, ▲, ● - **niekończąca się energia**
←, ↓, ←, ↓, →, ↑, →, ↑ - **niekończący się "gniew"**
←, ●, →, ■, ↑, ▲, ↓, X - **niekończąca się amunicja**



SEGA SOCCER SLAM

Na ekranie tytułowym wklep te oto kombinacje:

X, Y, X, Y, X, Y, ←, →, ←, →, ← - **tryb "Citizen Kane"**
R, →, ↑, ↑, Y, Y - **8-ball**
X, Y, ↓, ↓, ↓, ↓ - **wszystkie alternatywne drużyny**
R, L, ↑, ↑, Y, Y - **tryb wielkich głów**
L, R, ↑, ↑, X, Y - **większe obrażenia**
X, Y, X, Y, X, Y, ←, →, ←, →, ←, → - **tryb czarno-biały**
L, R, →, ↑, X, X - **niekończące się turbo**
R, R, →, →, ↑, ↑, ↑, ↑, X, X - **wszystkie stadiony**

HITMAN 2 SILENT ASSASSIN

Podczas gry wklep ta oto kombinecje:

R2, L2, ↑, ↓, X, R2, L2, R1, L1 - **tryb "God"**
R2, L2, ↑, ↓, X, ↑, ■, X - **wszystkie bronie**
R2, L2, ↑, ↓, X, ↑, L2 - **slow motion**
R2, L2, ↑, ↓, X, ↑, ↓ - **pełne energie**
R2, L2, ↑, ↓, X, L2, L2 - **grawitacje**
R2, L2, ↑, ↓, X, ↑, ↑ - **tryb "Punch"**
R2, L2, ↑, ↓, X, ↑, L1 - **tryb "Bomb"**
R2, L2, ↑, ↓, X, R2, R2 - **tryb "Megeforce"**
R2, L2, ↑, ↓, X, L1, L1 - **tryb "Nailgun"**
R2, L2, ↑, ↓, X, R1, R1 - **niespodzianka**
R2, L2, ↑, ↓, X, L3, ●, X, ●, X - **ukończenie poziomu**

Kody na GameSherka.

Najpierw wklep kod:
0E3C7DF21853E59E
EEBC0A36BCEA090A

A teraz:
Niekończąca się amunicja
DE925246E2CF9B83
DE911522BCA99B83

Niekończąca się energia:
DE8937D2BCA99B83



GAME BOY ADVANCE TIPSY [pLaYmAn]

Super Mario Advance 3 Yoshi's Island

Mini-gry:
Na ekranie z wyborem poziomu wcisnij i przytrzymaj **SELECT**, a następnie wklep te oto kombinacje: **L, L, B, A, R**

Manic Miner

Kody do poziomów:

Original Game
2 1 2 2 2 3 MUSIC
3 1 3 2 3 3 SUPER
4 1 4 2 4 3 SMILER
5 1 5 2 5 3 COURT
6 1 6 2 6 3 STYX
7 1 7 2 SUPRA

Enhanced Game
2 1 2 2 2 3 MOLE
3 1 3 2 3 3 ARTHUR SCARGILL
4 1 4 2 4 3 NEIL KINNOCK
5 1 5 2 5 3 JETSET
6 1 6 2 6 3 MINER 49ER
7 1 7 2 7 3 NOISE
8 1 8 2 8 3 STRIKE
9 1 9 2 9 3 MEGA
10 1 10 2 - FAXMAN

Za udostępnienie urządzeń do testów dziękujemy firmie DEP GAMES PRO z Mikołowa, ul. Żwirki i Wigury 4, tel./fax (0 prefix 32) 738-39-48.

Pila

ISSN1429-172X INDEX 340898

PSX EXTREME

GRUPA

ROK VI · Numer 12/2002 (64)

Adres redakcji:
ul. Sokolska 26, 40-087 Katowice
tel./fax (0-32) 203-52-19 do 21
redakcja - wew. 329
wydawnictwo - (tel./fax) wew. 328

www.psxextreme.pl

Redaktor Naczelny:
Przemysław Sclerski (Mr Saera)
Zastępca Redaktora Naczelnego:
Wojciech Oczko (Aju)
Zg(Red.)ziole:
Andrzej Błaszczyk (Loki)
Mirosław Grabe (Gamero)
Norbert Konieczny (Norby)
Marcin Kosman (Kosa)
Tomasz Kozieł (HIV)
Bartek Majowski (Kujot)
Artur Sołwarowski (Mutti)
Tomasz Storon (Star)
Marcin Teller (Myszaq)
Artur Włodorczyk (Shivo)
Maciej Zmudo-Adamski (Kali)
Współpracują:
Piotr Figlerowicz (Piotrek) Aleksander Wieczorek (Sasza), Marcin Brodacki (Brodek), Michał Wiesner (ptaYmAn), Łukasz Mach (Dzadu), Jakub Szarlej (KILu), Bartłomiej Zadykowicz (pingwin), Wojciech Pawlak (Cox), Bartek Raczkowiak (RAQ), Krzysztof Kunc (skizo), Bartosz Dziamski (Raspu tin), J & J Zagdańscy (Yohka & Tetua), Torba, Michał Mazur (Mezur^san)
Praktykanci:
Prezes, Hauwa

Opracowanie graficzne:
Andrzej Błaszczyk, Przemysław Sclerski, Mariusz Wawrzyk
Materiały graficzne
Patryk Strojny "Kleju", Krzysztof Jakiel "Cysio", Sebastian Ciężobka, HoolGan
Automatyczna korekta tekstów :)
Tomasz Kozieł (HIV) tel kom. (0 608) 338282
Inspektor kontroli technicznej
Bartek Majowski (Kujot)
Łamanie i przygotowanie do druku:
Andrzej Błaszczyk, Mariusz Wawrzyk (Buli)

Reklama i marketing:
Aneta Majdura
aneta@psxextreme.pl
wtorek godz 13-15, czwartek 9-11
tel. (0-32) 203 52 19, w. 329,

Kolportaż i prenumerata:
Sebastian Kajdan
tel. (0-32) 201 03 25, w. 329,

Konto wydawnicze:
ING Bank Śląski o/Katowice
10501214-2200655245

Druk: Elanders Polska

Nasze strony hostuje:
Chili Web Applications
BMP.net
www.bmp.net.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane, fotokopiowane i reprodukowane. Tłumaczone oni zredukowane do formy elektronicznej. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam i ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo redagowania i skracania tekstów. Wszelkie znaki firmowe i towarowe oraz screenshoty są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

PRENUMERATA

1) Prenumeratę PSX Extreme mozna zamówić wyłącznie na załączonym blankiecie, wpisując w pole „tytułem" PREN6 lub PREN12 oraz zaznaczając odpowiadnią kratkę na odcinkach dla wpłacającego i odbiorcy.
2) Koszt prenumeraty :

	Kod do wpisania na blankiet	Prenumerata krajowa	Prenumerata zagraniczna
Prenumerata na 6 miesięcy	PREN6	33 zł	60 zł
Pranumerata na 12 miesięcy	PREN12	57 zł	112 zł

3) Wysyłka jest realizowana pocztą zwykłą **Koszty wysyłki prenumeraty pokrywa wydawnictwo**
4) Realizacja prenumeraty rozpoczyna się od najbliższego mozliwego numeru Prenumeratę na nowy numer przyjmujemy do 15-go dnia miesiąca poprzedzającego ukazanie się tego numaru.

NUMERY ARCHIWALNE PSX EXTREME i PORADNIKi

1) Numery archiwalne mozna zamówić na załączonym blankiecie, wpisując w pole „tytułem" : ARCH oraz wymieniając numery zamawiane w numeracji ciągłej (również na odcinkach dla wpłacającego i odbiorcy)
A w przypadku zamówiania Poradnika PSX EXTREME wpisz kod POR98 lub Poradnika Extreme wpisz kod POR2002 (na odcinkach dla wpłacającego i odbiorcy zaznacz odpowiednie kratki)
2) Koszt jednego numaru archiwalnego i poradnikow wynosi .

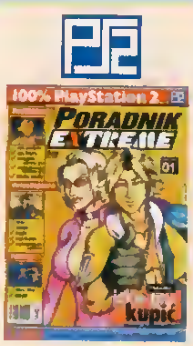
	Kod do wpisania na blankiet	Cena
Poradnik Psx Extrema 1998	POR98	10 zł
Poradnik Extreme 2002	POR2002	9,90 zł
Psx Extreme nr 1-11/12	ARCH:.....	4,50 zł
Psx Extreme nr 13-29	ARCH:.....	5,50 zł
Psx Extreme nr 30-62	ARCH:.....	6,00 zł

3) Do ceny zamawianych numerów archiwalnych nalezy doliczyć zryczałtowany koszt wysyłki 2 zł,-
W przypadku zamówienia 4 lub więcej numerów archiwalnych **koszt wysyłki pokrywa wydawnictwo.**
4) Do każdego zamówienia numerow archiwalnych dołączany jest gratisowo nr 50 PSX Extreme
5) Przy zamówieniu co najmniej 5 nr archiwalnych - **2 dodatkowe**, wybrane przez zamawiającego gratis

* Obowiązują blankiety wpłat od numeru 64 PSX Extreme, zamówienia na drukach starszych nie będą realizowene
* Jezeli wysyłka ma być zrealizowana inaczej niz listam zwykłym (np list polecony, list priorytetowy lub paczka wartościowa itp.) oraz w przypadku jakichkolwiek pytań, przed złozeniem zamówienia skontaktuj się z nami
* Za błędnie wypełnione blankiety wydawnictwo nie odpowiada
* **Blankiet należy wypełnić starannie i czytelnie DRUKOWANYMI LITERAMI.**
* Dział Prenumeraty Aneta Majdura; Dyzury wtorek od 13.00 do 15.00, czwartek od 9.00 do 11.00 tel/fax 203 52 19, w. 329, e-mail: aneta@psxextreme.pl.
* Numery PE - nakład wyczerpany: 16, 25, 29, 31.



W PORADNIKU PSX EXTREME znajdziasz m.in. tipsy i porady do ponad 350 gier na PlayStation (44 strony megapomocy), historia konsoli PSX i przegląd podstawowych akcesonów oraz extra naklejka na Twoją konsolę.



PORADNIK EXTREME to duzy zbiór tipsów (T&T), komiksy, Poradnia, czyli listy rozwiewające większość Waszych problemów, a takze trzy baardzo dokładne wsparcia do TEKKEN 4, VIRTUA FIGHTER 4 i FINAL FANTASY X

Spis opisów

007 TNO ... 28
A BUG'S LIFE ... 17
ABE'S EXODDUS ... 19, 20
ACDNCAGUA ... 35-36
AKUJI THE HEARTLESS ... 19
ALIEN RESURRECTION ... 40
ALLIED GENERAL ... 5
ALONE IN THE DARK THE NEW NIGHTMARE ... 47
ALUNDRA 2 ... 33
AMERZONE ... 30
ARMY MEN 3D ... 21
ATLANTIS ... 18
BIDHAZARD GUN SURVIVOR ... 31
BLOOD OMEN 2 ... 58
BLOODY RDAR 2 ... 19 22
BRAVE FENCER M ... TB, 19
BREATH OF FIRE 3 ... 13, 14
BREATH DF FIRE 4 ... 43
BRIGANDINE ... 19
BUGS BUNNY & TAZ ... 42
BUGS BUNNY LIT ... 23-24, 25
BUSI A MOVE 2: OHM ... 21
C-12 ... 46
CHASE THE EXPRESS ... 31
CHOCOBO RACING ... 22
CHRONO CROSS ... 38 39
CIVILIZATION 2 ... 19 20
COLONY WARS 2 ... 17
COLONY WARS 3 ... 33
CONSTRUCTOR ... 16
COOLBORDERS 3 ... 17
CRASH RANDICOOT 3 ... 14
CRASH TEAM RACING ... 28
CRUSADERS OF M&M ... 32
DANCE! DANCE! DANCE! ... 18
DARK CLOUD ... 54
DARKSTONE ... 44
DAVE MIRRA BMX ... 39
DEAD IH THE WATER ... 18
DESTREGA ... 16
DEVIL DICE ... 18
DEVIL MAY CRY ... 51
DHABLD ... 10
DINO CRISIS ... 25
DINO CRISES 2 ... 39
DISCWORLD NOIR ... 34
DRACULA RESURRECTION ... 35-36
DRAGON RIDER ... 50
DRIVER ... 23-24
DRIVER 2 ... 40
DROPSHIP ... 56
DUKE NUKEM TTK ... 16
DUNE 2000 ... 29
EAGLE ONE HARRIER ATTACK ... 31
EHRGEIZ ... 18 19
ESCAPE FROM MI ... 49
EVIL DEAD ... 42
FATAL FRAME ... 58
FEAR EFFECT ... 32
FEAR EFFECT RETRO HELIX ... 44
FIFA 99 ... 18
FIGHTING FORCE 2 ... 30
FINAL FANTASY CHRONICLES ... 48 49
FINAL FANTASY IX ... 41, 42
FINAL FANTASY TACTICS ... 20
FIRAL FANTASY VI ... 30
FINAL FANTASY VII ... 7
FINAL FANTASY VIII ... 26, 27
FINAL FANTASY IX ... 37
FIRAL FANTASY X ... Poradnik
FLDIGAN BROS ... 50
FOOTBALL MARAGER 2001 ... 40
FRONT MISSION 3 ... 33,34
GEX 3 ... 21, 22
G POLICE 2 ... 26
GRAN TURISMO ... TO, 16
GRAN TURISMO 2 ... 30
GRAN TURISMO 3 ... 49 50,51
GRANDIA ... 28
GTA LONDON ... 22
GTA3 ... 53
GUARDIAN'S CRUSADE ... 21,22
HALF LIFE ... 57,53
HARVEST MOON ... 44
HEADHUNTER ... 53,58
HEART DF DARKNESS ... 13
HERDY GERDY ... 57 58
ICO ... 51
IN COLD BLOOD ... 37
ISS PRO '98 ... 16
ISS PRO EVOLUTION ... 32
ISS PRO EVOLUTIDH 2 ... 46
JACKIE CHAN STUNTMASTER ... 34
JAK & DAXTER ... 55
JAMES BOND THE WORLD IS NOT ENOUGH ... 41
KAND ... 22
KLAYMAN ... 16
KLDHDA 2 ... 50
KNDCKDUT KINGS ... 17
KOUDELKA ... 37
LEGACY DF RAIN ... 3 4
LEGACY OF KAIN SOUL REAVEA ... 25
LEGAEV OF KAIN SOUL REAVER 2 ... 55
LEGEND DF LEGAIA ... 28
LEGEND DF MANA ... 35-36, 37
LIBERDGRANDE ... 17
LMA MANAGER ... 28
LMA MANAGER 2001 ... 47
MAT HOFFMAN'S BMA ... 47
MEDAL DF HONOR ... 30
MED!EVIL ... 16
MEDIEVIL 2 ... 33
MGS ... 14, 15, T6
MGS 2 SDL ... 56
MISSIDN IMPOSSIBLE ... 28
MORTAL KOMBAT 4 ... 11-12,13
MUSIC 2000 ... 29
NBA LIVE '99 ... 18
NEED FOR SPEED 4 ... 20 21
NIGHTMARE CREATURES 2 ... 35-26
O D T ... 16
P MANAGER '90 ... 23-24
PARASITE EVE ... 14
PARASITE EVE 2 ... 30
POPULDUS 3 ... 20
PREMIER MENAGER '99 ... 20
RAILRDAD TYCDON 2 ... 33
RAYMAN 2 ... 39
RED ALERT ... 8
RED ALERT RETALIATION ... 15
RESIDENT EVIL ... T
RESIDENT EVIL 2 ... 7
RESIDENT EVIL 3 ... 27, 31
RIDGE RACER TYPE 4 ... 17
RDGUE SPEAR ... 44
ROGUE TRIP ... 16
RDLLCAGE ... 20
SAGA FRONTIER 2 ... 29, 3D
SHADLIN ... 31
SHADDW OF MEMDRIES ... 46
SHADDWMAN ... 26
SHADOWMAN 2 ... 57
SHEEP DOG N' WOLF ... 51
SHENMUE 2 ... 54
SILENT HILL ... 19 20
SILENT HILL 2 ... 54
SOUL DF SAMURAI ... 23-24
SPEC OPS ... 31
SPEEDBALL 2100 ... 40
SPYRD THE DRAGDN ... 16
SPYRD 2 ... 29
STAR DCEAN ... 23-24 25
STREET FIGHTER EX2+ ... 30
STREET FIGHTER ZEAD 3 ... 18,19
STREET SKBER 2 ... 34
SUIKDDEN ... 1, 2
SUIKDDEN 2 ... 28
SW E1: PHANTOM MENACE ... 25
SYPHDN FILTER ... 20, 27
SYPHDH FILTER 2 ... 32
SYPHDN FILTER 3 ... 52
TALES DF DESTINY 2 ... 53
TECHNOMAGE ... 49
TENCHU ... 16
TENCHU 2 ... 38
THEME PARK WORLD ... 34
THRILL KILL ... 15
TK3 ... 11 12,13
TK4 ... Poradnik
TOCA 2 ... 17
TOMB RAIDER 2 ... 4, 5 6
TOMB RAIDER 3 ... 14, 17, 18
TOMB RAIDER 4 ... 29
TOMB RAIDER CHRDNICLES ... 40, 41
TOMBI 2 ... 31
TONY RAWK 3 ... 53
TONY HAWK'S SKATEBOARDING ... 27, 29
TONY RAWK'S SKATEBOARDHG 2 ... 39
TDY STORY 2 ... 30
TRANSPDRT TYCDON ... 4
TRASHER ... 30
TTT ... 44,45,46 48,49,50,51,54
TWISTED METAL 3 ... 17
UM JAMMER LAMMY ... 22
UNHDLY WAR ... 17
UHREAL TDURHAMENT ... 45
URBAN CHADS ... 32
VAGRANT STDRY ... 34, 35-36
VALKYRIE PROFILE ... 39
VANDAL HEARTS ... 2 3
VANDAL HEARTS 2 ... 29, 3D
VIGILAHTE 8 ... 30
VF4 ... Poradnik
V RALLY 2 ... 25
WARCRAFT 2 ... 3
WARHAMMER ... 2
WARZDNF 2T00 ... 23 24, 25
WILD ARMS ... 9
WILD ARMS 2 ... 34, 35 36
WORLD SCARIES POLICE CHASES ... 47
WWF SMACKDDWN ... 32,33
WWF WARZONE ... 15 16 17
XENDGEARS ... 17, 18, 19 20
X FILES ... 27